

2

/96
Februar

Das Spielmagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
H 11877 E

DM 7,50

sfr 7,50
öS 60PC Spiel
CD-ROM

mit CD-ROM

nur
7,50
DM**PC
Spiel**Torin's
Passage

Phantastischer Adventure-Spaß

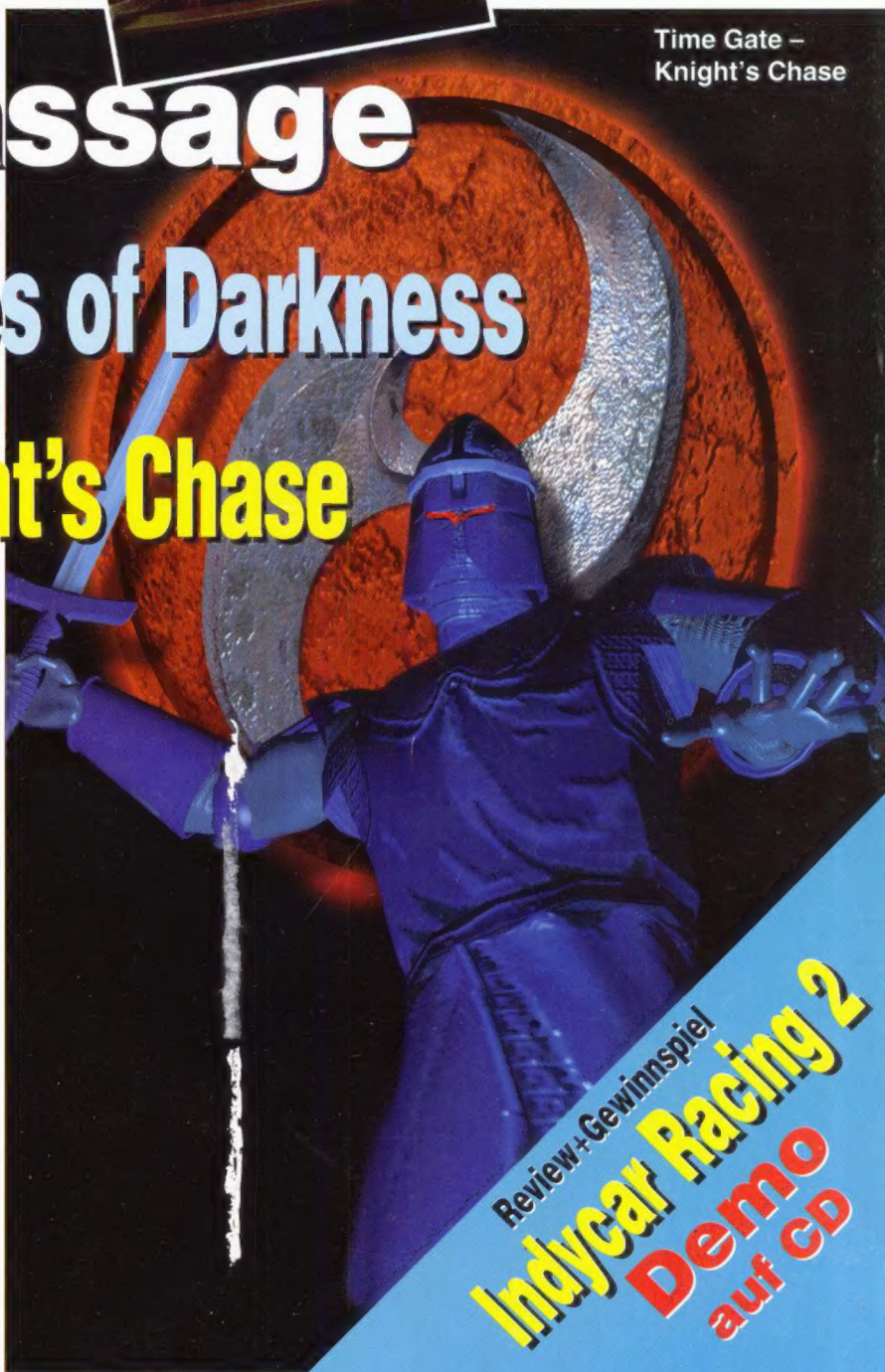
Torin's Passage

Nie waren Schlachten schöner

Warcraft II - Tides of Darkness

Zeitreise ins Abenteuer

Time Gate - Knight's Chase

Time Gate -
Knight's ChaseReview-Gewinnspiel
Indycar Racing 2
Demo
auf CDBattle Isle 3
Indycar Racing 2
Imperium Romanum
Putty Squad
und viel mehrHier sollte sich die Heft-CD
befinden. Wenn sie fehlt,
wenden Sie sich bitte an den
TRONIC-Verlag**Die Rückkehr ins Spukhaus: 11th Hour**

TOP-DEMOS - MEHR SPASS

EINFACH GEIL...

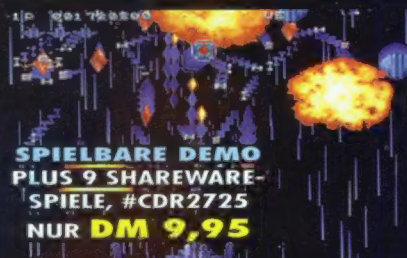
CDV
Software GmbH

BARYON

Soviel Action haben Sie auf Ihrem PC noch nicht gesehen: BARYON ist ein Shoot'em-Up! der Extraklasse! Schnelles und weiches Scrolling, überdimensionierte Waffen und bildschirmgroße Explosionen lassen sofort Spielhallen-Feeling aufkommen!

FEATURES:

- 2 Spieler gleichzeitig möglich
- gerenderte Filmsequenzen
- bombastische Soundeffekte
- CONTINUE-Funktion



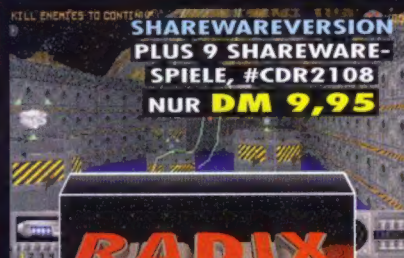
CD-ROM
BEST-NR.
CDR2726

RADIX BEYOND THE VOID

Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht! Erleben Sie Arcade-Action pur - fast wie am Automaten! Dringen Sie mit dem Radix-Superfighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein, richten Sie erheblichen Schaden an, und retten Sie die Erde.

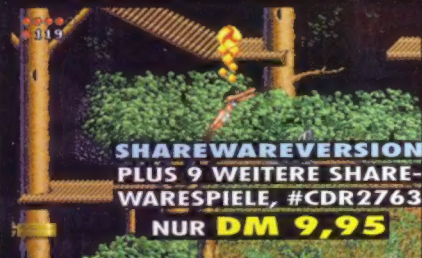


- 27 Missionen auf der Planetenoberfläche und im Raumschiff
- dynamische Licht-/ Schatteneffekte
- gerenderte Grafiken/Animationen
- bis zu 4 Spieler im Netzwerk oder 2 Spieler bei Modemplay



ARCADE-ACTION AUF DEM PC!
CD, BEST-NR. CDR2109

APOGEE REALMS OF CHAOS



Führen Sie das mutigste Pärchen von "Mysteria" durch ihr größtes Abenteuer. Erlösen Sie die Menschen von blutrünstigen Kreaturen und zerstören Sie den Ursprung des Bösen! Die detailgenauen Kampfszenen verleihen dem Jump&Run-Game einen unverkennbaren Charakter.

FEATURES:

- 26 nervenaufreibende Levels
- Sechs unglaubliche Endgegner
- weiches 360-Grad-Scrolling



CD-ROM
BEST-NR.
CDR2764

...JETZT IM HANDEL
oder direkt bei CDV:

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

FAX (0721)
9 72 24-24



(0721)
9 72 24-0

Die Top 5 des Monats Februar

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Februar sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Februar.

Beste Grafik:
Rebel Assault 2

Bester Sound:
Time Gate - Knight's Chase



Eurofighter 2000

Flugsimulation ohne Bordwaffen ist wie Apfelstrudel ohne Vanillesauce: Es schmeckt, aber "mit" schmeckt's halt noch besser. Keine Frage, daß der Nachfolger von TFX alle Fans begeistern wird, auch wenn sie ansonsten lieber friedlich fliegen. **Seite 50**



Warcraft II - Tides of Darkness

Die Zeit bleibt nicht stehen - schon gar nicht im Computerspiel. So haben die Interessengruppen seit den Tagen des ersten Teils kräftig aufgerüstet und liefern sich im zweiten Teil des Strategiehammers noch spektakulärere Schlachten. **Seite 115**



1. Worms
2. Torin's Passage
3. Pro Pinball: The Web



1. Pro Pinball: The Web
2. Torin's Passage
3. Warcraft II - Tides of Darkness



1. Eurofighter 2000
2. Warcraft II - Tides of Darkness
3. Rebel Assault 2



1. Indycar Racing 2
2. Eurofighter 2000
3. The Riddle of Master Lu



1. Warcraft II - Tides of Darkness
2. Worms
3. Eurofighter 2000



1. Time Gate - Knight's Chase
2. The Riddle of Master Lu
3. Eurofighter 2000

Worms

Ihre Aktionen erinnern ein wenig an die zwirnfellerschütternden Stunts der Lemmings: Wenn die Worms zum Kampf auf Leben und Tod gegeneinander antreten, bleibt garantiert kein Auge trocken. **Seite 109**



Torin's Passage

Sierras neuer Held hat einen berühmten Vater: Al Lowe heißt er und setzte schon vor Jahren den unvergleichlichen Leisure Suit Larry in die Welt. Während dessen Spaß sich eher ans aufgeklärte, ältere Publikum richteten, machen Torins Abenteuer allen Altersgruppen einen Riesenspaß. **Seite 152**

The Riddle of Master Lu

Wie weiland Indiana Jones erlebt Robert Ripley bei seinen Forschungsreisen rund um die Welt die haarsträubendsten Abenteuer. Wer Geschichten um obskure Geheimnisse liebt, sollte sich die Teilnahme an der spannenden Exkursion nicht entgehen lassen. **Seite 105**



PC Spiel

Shareware

Sogar Flugsimulationen sind in der Shareware-Szene mittlerweile vertreten: **Black Knight** ist eine der schönsten. Aber auch das runde Dutzend weiterer Titel kann sich sehen lassen:

Arcy 2	Bözl
Boxes	TC Choplifter
Evasive Maneuvers	Spieler-Lexikon
Mahjongg95	Pong 95
Robot Battle	Star Quest 1
Threat	Wasteroids



Black Knight

GAME-Line

Unsere Leser können mehr als spielen! Wieder präsentieren wir deutliche Beweise: Games, Cheats und andere feine Sachen, die Ihr uns geschickt habt!

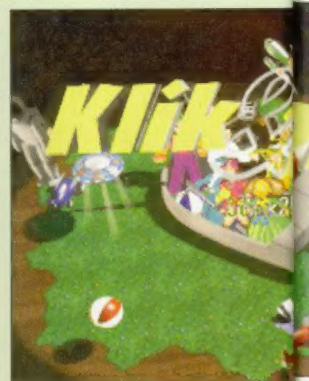


Blood of Evil

- All Americans Hero
- Blood of Evil
- Boulder mouse
- CheatPower
- Clonk Advanced Players Edition
- Mach's Rache 5
- Sokowahn Pro
- Die Spielebox

Werkstatt

In dieser Abteilung gibt's wieder mal das **Klik&Play-Demo** zum Mitmachen beim Tutorial (Seite 144). Weiterhin befinden sich auf der CD: zahlreiche Nützlichkeiten wie Cheat-Datenbanken, Mailbox-Verzeichnisse, Virens Scanner und In-Game-Cheater



Klik&Play-Demo

Secret Service

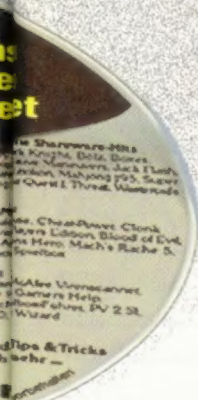
Lösungen, Tips und Tricks, die's wirklich bringen:

- Rebel Assault 2
- Knights of Xentar
- Caesar II
- Command & Conquer
- Lemmings 3D
- Tyrian



Rebel Assault 2





außerdem:

Feedback, Videoausschnitte (Voodoo Lounge, Star Trek Voyager), News, Reports und vieles mehr

Demos

Neben einer mega-umfangreichen Demo von **Battle Isle 3**, dem Strategiehammer aus dem Hause Blue Byte, gibt's auch in diesem Monat nur das

Feinste vom Feinen:

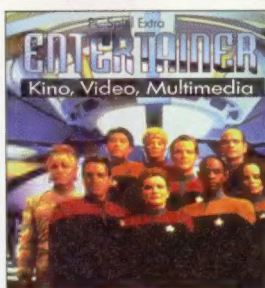
Battles in Time
Chewy Comic
Double Trouble
Heroes of Might and Magic
Slideshow
Indy Car Racing 2
Imperium Romanum
The Machines
Pinball Wizard 2000
Putty Squad
Rayman
Firestorm Thunderhawk 2



Battle Isle 3

TRONIC
Verlag GmbH & CO. KG





ENTERTAINER

Multimedia-News	60
Das Neueste über	
Star Trek - Voyager.....	62
Neu aus Hollywood: Money Train.....	64
Surfen im Netz mit America Online.....	97
CD-Rocklexikon Music Central.....	98
Rolling Stones go PC	100
Wigald Boning antwortet.....	102



Report: Per Brille in die dritte Dimension

Seite 26

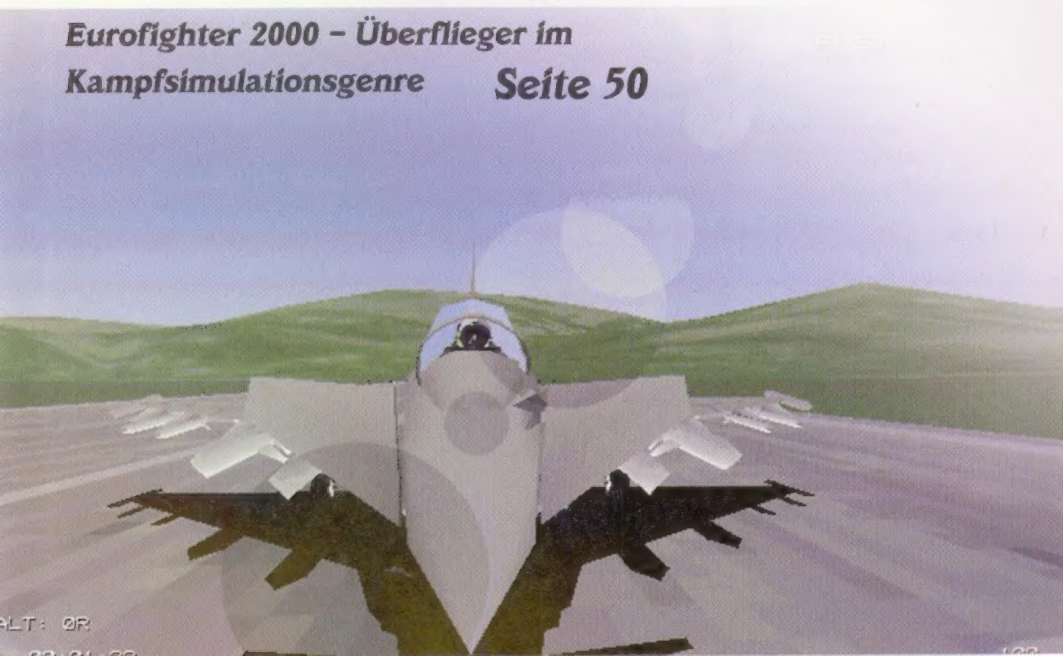


The Riddle of Master Lu - Konkurrenz für Indiana Jones

Seite 105

Eurofighter 2000 - Überflieger im Kampfsimulationsgenre

Seite 50



Inhalt

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends.....	3
Die Heft-CD 2/96	4
Bretthupferl.....	22

Comic

Alone in the Dark 3 - Teil 12.....	135
© Vents d'Ouest/Infogrames	

Thema

Horroradventures.....	28
Was PC-Spieler angenehm schaudern läßt	
Jump'n'Runs.....	32
Da hüpf't das Spielerherz	

Report

I-Glasses	26
Fenster zu einer neuen Welt	

Wettbewerbe

Knight's Chase	106
Indycar Racing.....	156

Lupe

Capitalism.....	132
Wir machen Millionäre	

Werkstatt

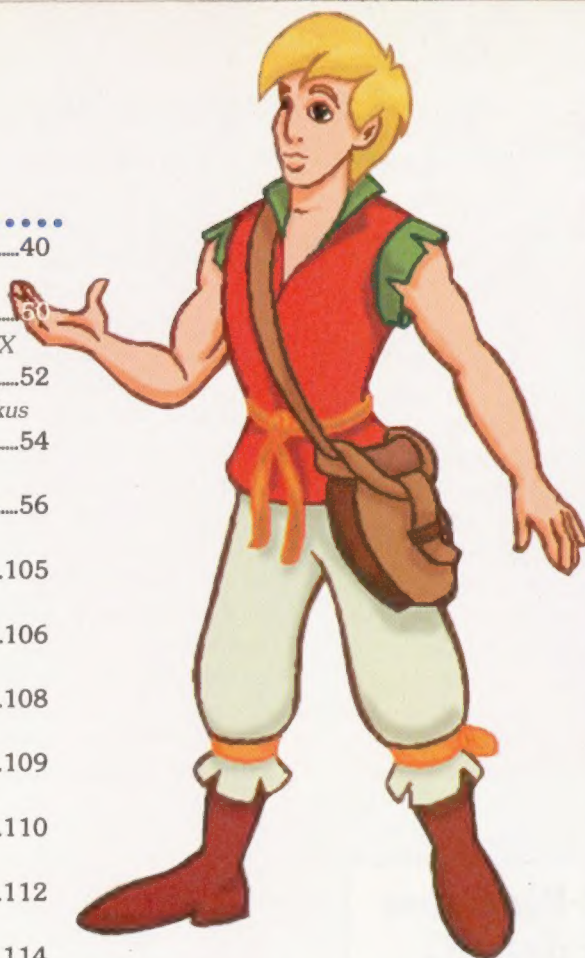
Backups	139
Die Backup-Versicherung	
Klik&Play-Tutorial (3).....	144
In 30 Minuten zum eigenen Spiel	

Rubriken

Unterwegs im Internet	14
Topaktuell vor ... Jahren	18
Audio-Spuren	20
Bücherkiste.....	38
Entertainer.....	57
Kleinanzeigen, Marktplatz.....	122
Inserentenverzeichnis	122
Heft im Heft, CD-Booklet.....	147
Impressum.....	150
Leserbriefe.....	157
Vorschau.....	158

Spielfeld

Auf einen Blick	40
<i>Das aktuelle Spieleangebot</i>	
Eurofighter 2000	60
<i>Der langerwartete Nachfolger von TFX</i>	
F1 Grand Prix Manager	52
<i>Hinter den Kulissen des Formel-1-Zirkus</i>	
Rebel Assault II	54
<i>Balleraction wie im Kino</i>	
11th Hour	56
<i>Rätselspaß im Geisterhaus</i>	
The Riddle of Master Lu	105
<i>Abenteuer à la Indiana Jones</i>	
Time Gate - Knight's Chase	106
<i>Per Zeitmaschine ins Mittelalter</i>	
Caribbean Disaster	108
<i>Strategiethriller mit Ron Williams</i>	
Worms	109
<i>Würmerkrieg zum Ablachen</i>	
The Raven Project	110
<i>Französische Ballerinvasion</i>	
Mission Critical	112
<i>Allein auf der Milchstraße</i>	
Mission Super I. Q.	114
<i>Wigald Bonings Lieblingsspiel</i>	
Warcraft II	115
<i>Echtzeit-Schlachten vom Feinsten</i>	
Wipeout	116
<i>Schwerelos in die Zukunft</i>	
Virtual Karts	117
<i>Per PC auf Schumis Spuren</i>	
Road Warrior	118
<i>Balleraction im Comic-Taxi</i>	
Indycar Racing 2	119
<i>Wer bremst, verliert</i>	
Command: Aces of the Deep	120
<i>U-Boot-Sim mit Sprachsteuerung</i>	
Fighter Duel	121
<i>Erst schießen, dann fragen</i>	
Trophy Bass	124
<i>Wer fängt die meisten Pixelflossler?</i>	
Pro Pinball: The Web	127
<i>Die Kugel rollt in 3D</i>	
The Hive	128
<i>Interaktive Balleraction</i>	
Shivers	129
<i>Klick Dich durch die Gruft</i>	
Heroes of Might and Magic	130
<i>Strategie in der Might-and-Magic-Welt</i>	
Thexder	131
<i>Ballern mit Nostalgieeffekt</i>	
Pool Champion	151
<i>Billardsim mit Rollenspielelementen</i>	
Torin's Passage	152
<i>Adventurespaß für die ganze Familie</i>	
This Means War	154
<i>Strategie für Friedenskämpfer</i>	
Der Seelenturm	155
<i>Sei schlauer als der Tower</i>	



Torin's Passage Seite 152

Zusätzliche Reviews im CD-Magazin

CivNet
Das Dschungelbuch
Der Teamchef (Preview)
Endorfun
Mortal Coil
Shock Wave
Assault (Preview)
Touché
Trivial Pursuit
Willi Lemkes
Fußballmanager

CivNet



Time Gate - Knight's Chase Seite 152



Prosit Neujahr!

Ja, ich weiß: Auf dem Titel dieser Ausgabe steht die Nummer 2/96 - trotzdem wird für die meisten von Euch das Jahr noch jung sein, und deshalb wünscht Euch die Redaktion an dieser Stelle, daß es ein gutes wird und daß die Highscore-Elfe Euch stets zur Seite steht.

Außerdem gibt's einen zweiten Jahreswechsel: Die vorliegende ist nämlich die zwölfte Ausgabe unseres Magazins, und im nächsten Monat feiert die PC Spiel ihren 1. Geburtstag. Da ist es wirklich Zeit für einen guten Vorsatz, oder? Wir haben uns jedenfalls vorgenommen, 1996 alles daranzusetzen, ein Heft nach Euren Wünschen zu machen.

So weit, so gut: Rhetorische Kraftakte dieser Art stehen wohl in jeder Jubiläumsansprache. Deshalb untermauern wir das ganze gleich noch mit einem neuen Angebot: Jederzeit sind wir nämlich in Zukunft auch für Eure elektronische Post erreichbar, und zwar im Internet (Näheres dazu in der Rubrik "Spotlight"). Das soll keine einseitige Sache werden, denn neben Antworten wollen wir auf diesem Wege bald zusätzliche Goodies bieten. Mehr wird allerdings noch nicht verraten ...

Und noch ein Hinweis in eigener Sache: Einige warten sicherlich gespannt auf die Auflösung unserer Wahl zum "PC Spiel des Jahres". Die gibt es aber erst in der nächsten Ausgabe, denn bei Redaktionsschluß dieses Hefts war die Auszählung noch nicht abgeschlossen. Doch so viel ist sicher: Die unter allen Einsendern verlostten Preise haben rechtzeitig unter den Weihnachtsbäumen der Gewinner gelegen, und wir hoffen, sie haben ein wenig Spaß gebracht.

Und sonst? Man kann nur hoffen, daß die Feiertage kein allzu großes Loch in Euren Etat gerissen haben, denn noch einmal vor der zu erwartenden Winterpause langen die Entwickler kräftig zu und präsentieren einen Sack voll Neuerscheinungen, die zum größten Teil äußerst spielsenswert ausgefallen sind. Natürlich stellen wir sie - wie gewohnt - samt und sonders vor und küren auch wieder eine Top 5 des Monats mit den Spielen, die uns Redakteuren den Jahreswechsel versüßt haben. Viel Spaß beim Lesen wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion



Wer will Werders Willi?

Auch Werder Bremens rühriger Manager leiht nun einem Fußballspiel seinen Namen. **Willi Lemkes Fußballmanager** ist eine Mischung aus Managementsimulation und Action, entwickelt aus den älteren Titeln **Kick Off** und **Premier Manager 2**. Was auf den ersten Blick vielversprechend aussieht, erweist sich in der Praxis leider als ziemlich lieblos hingehauene Zweitverwertung: Eine teilweise unübersichtliche Benutzerführung, fehlerhaft oder gar nicht über-

setzte Zwischentexte, unterdurchschnittlicher Sound und ein reichlich oberflächliches Handbuch trüben den Spaß in vielerlei Beziehung. Schade, denn es sind durchaus gute Ansätze zu erkennen, die bei höherer Qualität der Umsetzung durchaus eine interessante Herausforderung bieten könnten. - Eine ausführlichere Spielbeschreibung gibt's übrigens im Magazin auf der Heft-CD.



Atari-Klassiker für den PC

Fast sieben Jahre ist es her, da war **Tempest 2000** eines der beliebtesten Arcade-Games

in den Spielhallen. Jetzt kommt der Klassiker für den PC. Das dreidimensionale Actiongame hat nichts von seinem Reiz verloren und bietet sich für ein kleines Action-Intermezzo in der Mittagspause an. In wenigen Wochen dürfte die CD im Handel sein.

Preissenkung für Breach 3

Gute Nachrichten für Strategie-Gambler. Das Strategie-Game **Breach 3** von Impressions wurde kurzfristig im Preis gesenkt. Statt knapp 100 DM steht jetzt nur noch die Hälfte auf der Packung. Was natürlich nicht mit der Halbierung des Inhalts einhergeht.

Dreifacher Zauber

Simon the Sorcerer, der Welt beliebtester Zauberlehrling, erfreute bereits vor dem Weihnachtsfest seine zahllosen Anhänger mit einer dreifachen Überraschung. Die "Limited Edition" bringt beide Abenteuer des verhinderten Topmagiers inklusive eines T-Shirts, das von Fans bestimmt nicht oft genug gewaschen werden wird. Ganze 140

DM sollen für das Dreierpaket über die Ladentheke gehen, aber dieses Geld ist für diejenigen, die Simon noch gar nicht haben, auf jeden Fall gut angelegt. Wer sich beeilt, findet vielleicht trotz des Kaufrauschs vor Weihnachten noch ein Exemplar der begrenzten Auflage.



Neues Rollenspiel von Merit Studios

Von den Merit Studios (Fighter Wing) kommt jetzt ein Rollenspiel in isometrischer Perspektive. **Trial by Magic** hat so ziemlich alles, was man von einem zeitgemäßen Computer-Rollenspiel erwarten kann. Außer einer ausführlichen Character-Engine werden 25 Levels, SVGA, Zwischensequenzen, Dutzende von Zaubersprüchen und haufenweise bössartige Monster im Game sein. Laut Merit Studios soll das Programm bereits ab einem 486/25 SX laufen. Vor dem Frühjahr '96 wird das Game aber nicht im Handel sein.



Datenbank für Musikfreaks

Vom Keller Verlag erreichte uns jetzt **Keller's Musik Katalog '96**, eine Datenbank für Musikfreaks. Insgesamt sind auf der CD 110.000 Tonträger aus allen Musikbereichen. Für denjenigen, der sich nur an den Songtitel erinnern kann, besteht die Möglichkeit, immerhin auf mehr als 380.000 Musiktitel zurückzugreifen. Weiterhin stehen 2000 Covermotive zur Auswahl. Als Clou gibt es noch eine eigene Plattenverwaltung, die direkt mit

der Datenbank zusammenarbeitet. Wir haben das Teil unter Windows und Win 95 getestet und für gut befunden. Für knapp 50 Mark ist die Datenbank im Handel oder bei der Josef Keller GmbH & Co. Verlags-KG, 82317 Starnberg, zu beziehen.



Ohrenpower

Von Spectra Video kommt jetzt die ultimative Soundlösung für Euren PC. Wer sich mit mäßigen 20 bis 60 Watt aus Standard-Aktivboxen nicht zufriedengeben will, kann jetzt mit dem **Screen-Beat-Super-Woofer-System** die Nachbarn



schrecken. Knackige 100 Watt knallen da aus den Speakern. Der zuschaltbare Sub-Woofer macht aus dumpfen Explosionen im Game ein halbes Erdbeben. Das Set kann bei Spectra Video, unit 27 Northfield Industrial Estate, Beresford Avenue, Wembley HA0 1 NW in England für umgerechnet 350 DM geordert werden.

Der Seelenturm

ER BRACHTE DEN HAß UND RAUBTE IHRE SEELEN. BIS ZU DEM TAG, ALS TREEAC SICH ERHOB.



Amiga Games 7/95:
85%
Amiga Games Award"



Amiga Joker 8/9 95:
85%
"Joker Hit"



Amiga Plus 8/95:
Die lohnende Ausnahme im Spieleerlebnis.
Der Seelenturm hat
das Zeug zum Kult-
spiel."



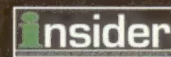
Play Time 8/95:
85%
"Play Time Star"



Amiga Magazin 8/95:
85%
"Spiel des Monats"



MCV 8/95 (Amiga):
"Sicherer Top-Titel.
Dieses Produkt müs-
sen Sie führen."



Insider 7/95 (Amiga):
"Markchancen:
Sehr gut."

Das Suchtspiel:
Jetzt auf
CD-ROM

Digi-Soundtrack, Sprach-
ausgabe, verbessertes
Interface, On-screen Hil-
fe, mehr Details, Licht-
und Farbeffekte u.v.m.
Nun erhältlich!

BLACK LEGEND PRÄSENTIERT EINE PARYS TECHNOGRAFX PRODUKTION

EIN SPIEL VON STEPHEN PARYS "DER SEELENTURM"

PROGRAMM JAMES MCADAM STEVE PARYS SPIELDESIGN CHRIS COOPER

JAMES MCADAM SZENARIO CHRIS COOPER GILL PARYS

MUSIK CHRISTOPH PIASECKI KOORDINATION D-GB ROLF NEUMANN

GRAFIK CHRIS COOPER TITEL KLAUS WICK

LOKALISIERUNG POLYLANG LTD., SHEFFIELD STEFAN PIASECKI

ROMAN ZUM SPIEL MICHAEL SCHÖNENBRÖCHER



Für Händler exklusiv bei:



Tel: 02383 / 690



Wallstraße 2
45468 Mülheim
0208 / 45019-0 FAX: -66

Tie Fighter jetzt auf CD

Die Weltraum-Ballerorgie Tie Fighter von LucasArts gibt es jetzt als CD-ROM-Edition. Das Teil kommt als englisches Original mit deutschem Handbuch und soll um die 90 Mark im Laden kosten. Für Star-Wars-Fans dürfte es wohl keine Frage sein, was als nächstes zu tun ist, oder?



Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Held Edward Camby war in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Dummerweise standen einige Untote dieser Suche im Weg. Nach zahlreichen Abenteuern fand Edward sie schließlich in einer Höhle. Doch die Zombies geben nicht so leicht auf. Nach einem verzweiferten Kampf auf Leben und Tod steht der Held mit dem Rücken zur Wand und sieht direkt in das lange schwarze Rohr einer Winchester. Wird er Emilys und sein Leben retten können? Lest selbst...

Die letzte Episode des zwölfteiligen Comics findet Ihr ab Seite 135 in dieser Ausgabe. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollitzer Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

Hattrick '96

Brandneu von Software 2000 kommt die aktuelle Version des Bundesliga Manager Hattrick, diesmal auf CD. Aber das ist beileibe nicht die einzige Neuerung: Unter anderem wurden sämtliche Daten aktualisiert, die neue Drei-Punkte-Regel wurde integriert, und selbstverständlich sind alle Updates enthalten, die seit Erscheinen der letzten Version veröffentlicht wurden.



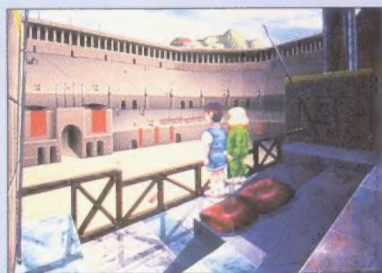
PC Spiel INTERNETional

Hurra, geschafft! Nachdem jede Menge Leute bemängelt haben, daß uns ein Briefkasten fehlt, ist es uns endlich gelungen, einen Schmied zu finden, der uns ein Exemplar für elektronische Wurfendungen zusammenlöten konnte. Auf neudeutsch: PC Spiel ist ab sofort im Internet zu erreichen. Die Adresse:

Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

Schreibt uns reichlich, wir versprechen auch, fleißig zu antworten. Und wenn Ihr uns etwas schicken möchtet - zum Beispiel Euer frischentwickeltes Super-duper-Spiel, das Ihr der Welt nicht vorenthalten und deshalb für die Cover-CD zur Verfügung stellen wollt -, dann seid Ihr natürlich auch willkommen. Alle Dateieinsendungen sollten allerdings an folgende zweite Adresse gehen:

CDROM.PC-Spiel@Tronic.de



Caesar im Hi-Tech-Fieber

Ein bißchen mutet das neue Rainbow-Arts-Adventure wie die Flintstones an. Imperium Romanum spielt zwar zu Caesars Zeiten, ist aber auf dem Technologiestand der Neuzeit. Der junge Held Gajus Ludus jobbt in einem Museum. Ziemlich schnell wird ihm klar, daß etwas nicht stimmt. Was hat schließlich ein Funktelefon oder ein Geldautomat im Römischen Reich zu suchen. Klaro, die Zeitreisepiraten haben einigen Unfug angestellt. Gajus sieht natürlich seine Chance und bewahrt das Imperium vor Mißbrauch. Damit nimmt der Spieler auch schon die Geschicke des Reiches in seine mausbewehrte Hand und rettet es.

Die Oberfläche des SVGA-Adventures ist schön anzusehen und sehr detailverliebt. Die Steuerung läuft komplett über die Maus und kommt ohne umfangreiche Menüs aus.

Das satirische Adventure soll dieser Tage für Windows 95 auf den Markt kommen. Der Preis: 99,95 DM.

Kein Anschluß unter dieser Nummer

Die Ausgabe 12/95 der PC Spiel enthielt unter anderem einen Beitrag über das Spiel VGA Planets und überdies die Rufnummern einiger Mailboxen, die weitere Informationen, kostenlose Update-Versionen und Tools zum Spiel bereithalten. Dabei ist uns leider ein Fehler unterlaufen. Die tatsächliche Rufnummer der Pentagon BBS lautet 0421/5979422, während die von uns irrtümlich angegebene schon lange außer Betrieb ist.



STAR RANGERS

DIE STRATEGISCHE RAUMFLUG-SIMULATION

Die Piloten der STAR RANGERS-Grenzpatrouille sind der Schrecken jedes Raumschürken. Mit ihren überlichtschnellen Kampffägern sorgen sie für Recht und Ordnung in der Galaxis. Schwingen Sie sich hinter die Kontrollen eines waffenstarken Hyperjets und gehen Sie mit Laser, Partikelkanone und Torpedowerfer auf Alienjagd. Wer Sieger in diesem galaktischen Schachspiel bleibt, entscheiden nicht nur die Künste am Feuernopf: Bevor Sie in heiße Raumgefechte mit unbekannten Gegnern einsteigen, planen Sie Ihre Routen durch die Milchstraße nach taktischen Erwägungen. Nicht alle Wege durch die Raumsektoren führen dabei zum Erfolg. Strategische Sackgassen und feindliche Hinterhalte machen den Raumpolizisten das Leben schwer. Nur gut, daß Sie sich auf Ihren Flügelmann verlassen können, der Ihnen hoffentlich den Rücken freihält. Wer auf Nummer sicher gehen möchte, kann im Arcade-Modus alle komplizierten Flugmanöver einüben, bevor es im Campaign-Modus richtig zur Sache geht. Drei Schwierigkeitsabstufungen fordern gleichermaßen Neulinge, wie alte Hasen im Raumkampfgeschäft.

FEATURES:

- Explosiver Realismus durch hochauflösende Super-VGA-Grafik
- Übungsstunden im nervenzerfetzenden Arcade-Modus
- Großer Dialogteil im Campaign-Modus
- Realistische Raumnavigation, freie Routenplanung und Energie-Management
- Individuelle Schwierigkeitsabstufungen



MS-DOS
CD-ROM



SOFTWARE 2000





Aliens, Viren und Raumschiffe

Aliens, Viren und Raumschiffe sind die Zutaten für Softgolds Space-Adventure **Alien Virus**. Natürlich gibt es jede Menge kleine Viecher, die auf den Namen Alien hören. Joshua Stone erwacht nach einer langen Weltraumreise aus dem Tiefschlaf und findet eine auf den ersten Blick vollkommen leere Raumstation vor. Das wäre ja alles halb so schlimm, wenn es da nicht eine gewisse Person namens Cara Oceana gäbe. Das hübsche Girl ist die Freundin unseres Helden, und die ging bei der Landung auf der Station verloren. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die geliebte Cara aufzuspüren, alle Aliens auszurotten und schließlich die Raumstation zu verlassen. Das Adventure wurde komplett mit gerenderten Bildern und Zwischensequenzen unterlegt. Für die entsprechende Sounduntermauerung sorgen stimmungsvolle Hintergrundgeräusche, Musik-Tracks und über eine Stunde Sprachausgabe. Ein weiteres



Merkmal soll die relativ einfach zu bedienende Point&Click-Steuerung sein. Adventure- und Alien-Freaks werden für 79,95 DM sicherlich auf ihre Kosten kommen.



Neues Internet-Café in Hamburg

Auch in Hamburg gibt es jetzt ein **Internet Café**. Das LOG IN bietet außer Getränken und Snacks einen Zugang zum Internet. Der Dienst soll per Zeit abgerechnet werden und 9 DM pro Stunde kosten. Die Adresse: Hütten 49, 20355 Hamburg.

Rise of the Robots II bald fertig

Nur ein paar Wochen, dann dürfte **Rise of the Robots II: Resurrection** auf den Markt kommen. Nach langer Entwicklungszeit hat man bei Acclaim/Empire wohl einen Endspurt eingelegt, um das Teil fertig werden zu lassen. Wie dem auch sei, erste Screenshots versprechen ein deutliches Update gegenüber dem ersten Teil, der derzeit von der Fachpresse verissen wurde.

Features der Roboter-Prügelorgie sind: 24 fein abgestimmte Schwierigkeitsstufen, 28 verschiedene Robot-Charaktere, ein dynamischer Soundtrack von Bryan May (Queen), verbesserte Intelligenz, die jedem Charakter seinen eigenen Kampfstil gibt, und vieles mehr.

Trotz aller Begeisterung werden wir natürlich erst urteilen, wenn das fertige Produkt vorliegt und wir es auf Herz und Nieren geprüft haben.



100 für 59

Das besondere digitale deutschsprachige Filmlexikon" verspricht M&T Interactive mit der neuen CD-ROM-Serie **Filmführer**. Fertig sind der **Filmführer Science-fiction** und der **Filmführer Western**, ähnliche Titel für die Genres Krimi, Comedy, Action sowie Familie & Kinder sollen folgen. Je hundert ausgesuchte Titel aus der gewählten Kategorie werden



mehr oder weniger ausführlich vorgestellt, und im großen und ganzen ist die Präsentation liebevoll gemacht. Stellenweise wurde aber wohl mit heißer Nadel gestrickt, denn Clint Eastwoods *Weißer Jäger, schwarzes Herz* ist eher weniger ein Western, und bei *Aliens - die Rückkehr* fallen bestimmt jedem Fan ein paar mehr Akteure als nur Sigourney Weaver ein. Gut sind aber die (leider seltenen) digitalisierten Trailer zu einigen Titeln und das Zugabeprogramm, eine erweiterbare Datenbank speziell für Filmfreunde. Schade, daß das zwar ein paar Beispieldaten, aber nicht die Informationsbasis des jeweiligen Genreführers enthält. Alles in allem erscheint so der Preis von 59 DM pro Modul noch ziemlich stolz im Vergleich mit dem Gegenwert.

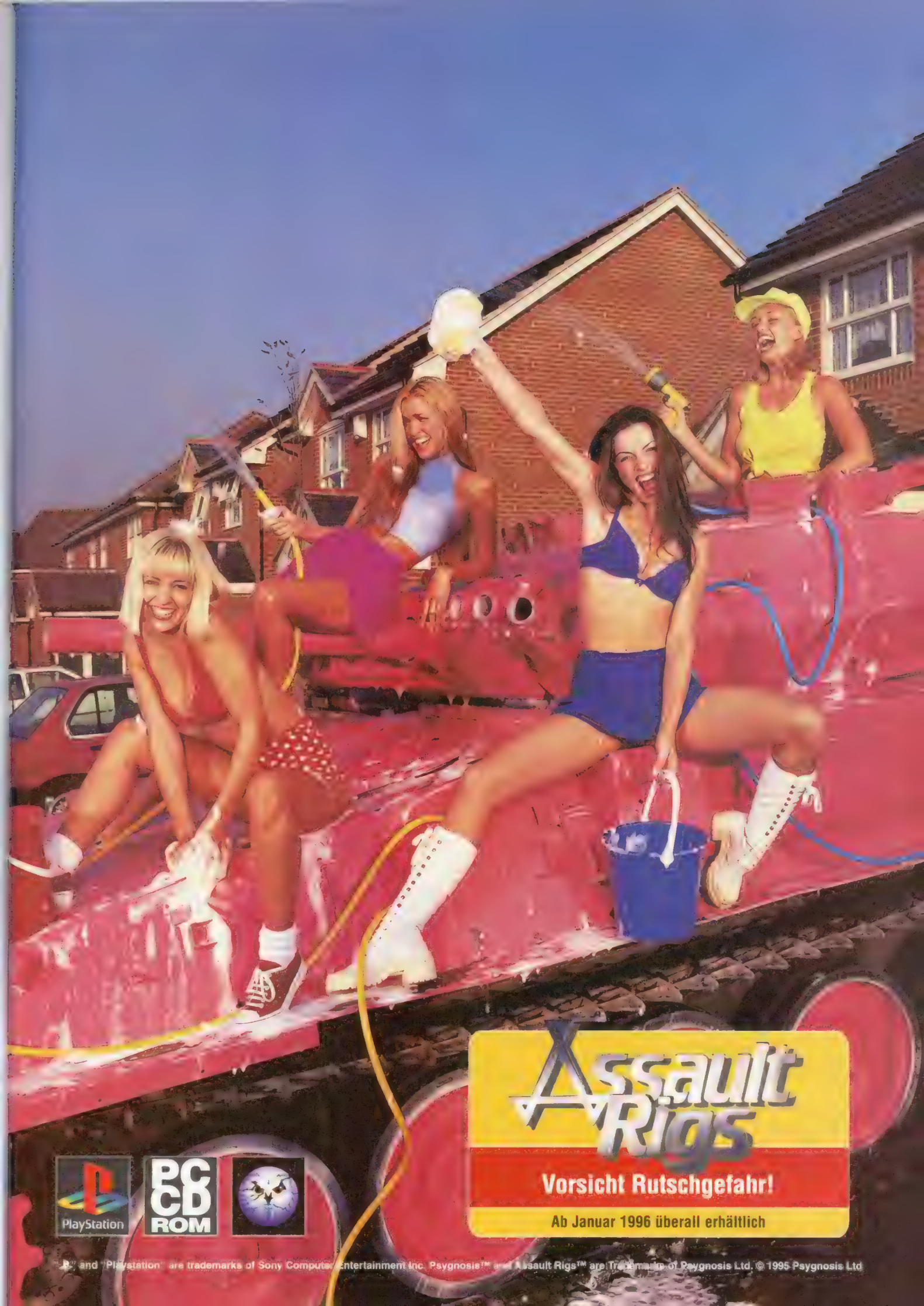


Schleimiger Held kehrt zurück!

Super Putty galt 1993 als originellstes Videospiel. Nun steht der Nachfolger mit dem Namen **Putty Squad** vor der Tür. Der soll noch witziger werden als sein Vorgänger, so verspricht es zumindest Hersteller Acclaim. Putty selbst sieht auf den ersten Blick gar nicht aus wie eine Zentralfigur, schließlich ist er nur ein kleiner Haufen Schleim. Jenes glibberige Zeug weiß sich aber durchaus zu wehren: Es kann springen, schlagen und sich strecken. Das Endprodukt soll über 60 Levels mit Parallax-Scrolling und knallbunten Grafiken umfassen. Neben den witzigen Soundeffekten wird es einen Soundtrack, den "Putty Rap" geben. Im Februar werden wir Genaueres erfahren.



Der Held ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Schleimer



Assault Rigs

Vorsicht Rutschgefahr!

Ab Januar 1996 überall erhältlich



Surfin' WWW Andreas Lober unterwegs im Internet



Willkommen in 1996. Was das neue Jahr für Euch und uns bereithält, darüber sollen mal die Astrologen spekulieren. Wir starten durch mit neuen Adressen. Nach den Silvester-Knallern die Action-Knaller: 3D Gaming Scene heißt ein Link, bei dem es abgeht. Infos, Cheats, weitere Links, Demo- und Shareversionen sowie neue Levels zum Downloaden gibts für *Magic Carpet*, *Terminal Velocity* und viele andere Spiele des Genres unter

<http://www.pol.umu.se/html/ac/spel.htm>

Also, was mich persönlich angeht, da löst das Wort "Cocktail" Erinnerungen an eine milde Sommernacht in Griechenland aus, wo es der Barkeeper einfach nicht fassen konnte, daß

so wenige Leute so viele Cocktails trinken - und uns schließlich noch eine Runde B-52s ausgab ... - Aber ich möchte hier ja niemand zum Alkoholiker machen, und andere Leute denken an ganz was anderes: schicke Menschen, heiße Flirts in Anzug und Abendkleid ... - stilvoll eben. Wer schon immer nach Rezepten suchte, wird im Netz fündig bei **Acats Internet Bar Page**.

Sogar an eine Suchoption wurde gedacht: Name des Drinks eingeben - Rezept wird ausgespuckt. Einzelne Bestandteile eingeben - Name des Drinks und vollständiges Rezept

erscheint. Dafür, daß zur Cocktail-Party die weiblichen Gäste im "kleinen Schwarzen" kommen, muß aber immer noch jeder selbst sorgen:

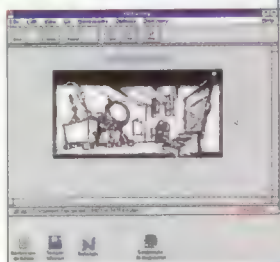
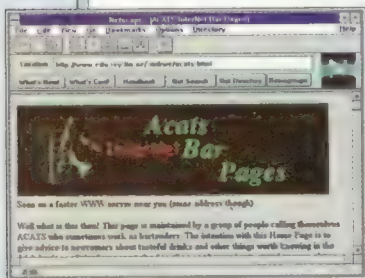
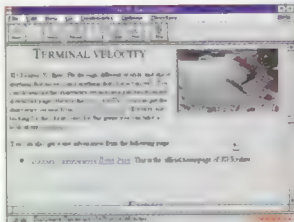
<http://www.edu.isy.liu.se/~mikwe/acats.html>

Erst seit kurzem online ist ein deutsches Fantasygame mit dem klangvollen Namen **Cthulhu Park**. Das Szenario ist ein wenig abgedreht, und das Teil erinnert sicher nicht ganz zufällig an den Klassiker *MUD*, wartet aber noch mit - stellenweise stilvoller - Grafik auf. Das Abenteuer beginnt bei

http://www.cyberteam.com/ctulhu_park

Das war's für heute, liebe Leute - bis demnächst! Wer in der Zwischenzeit schreiben möchte: Lob ist immer willkommen (na ja, Kritik notfalls auch) ...

mail 135@romarin.univ-aix.fr



Fahrfehler

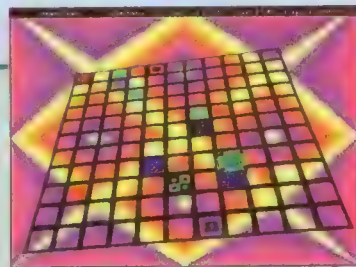
Upsala, da sind uns doch tatsächlich die Bilder durcheinandergelassen. Was im Bericht über die Kölner Spielemesse irrtümlich als "Formula 1 Grand Prix 2" gezeigt wurde, ist natürlich der "Formel 1 Manager" von

Software 2000. Die Schiedskommission gab uns auf, die nächsten 17 Seiten auf Bewährung zu fahren.

Entspanne Dich ...

Weniger Spiel, dafür mehr legale Droge - das ist **Endorfun** von Warner Interactive.

Das Game versetzt den Spieler durch Farben und Soundtrack in einen tranceähnlichen Zustand. Wissenschaftler haben herausgefunden, daß gewisse Computerspiele das menschliche Hirn dazu bringen, Endorphin (Glückshormone) auszuschütten. Und genau darauf zielt Endorfun ab. Beim Spielablauf geht es weniger darum, Levels zu schaffen oder Punkte zu holen, als um reine Entspannung.



Der Heartbeat-Level

Die Grafiken wirken auf den ersten Blick zwar etwas ungewöhnlich, ziehen den Spieler aber recht schnell in ihren Bann.

Die Aufgabe besteht darin, einen pulsierenden mehrfarbigen Würfel über ein freischwebendes Raster zu steuern. Auf dem Raster erscheinen blinkende Farbfelder, die der Spieler mit dem Würfel überrollen soll, um damit Lebenskraft einzusammeln.

Das funktioniert aber nur dann, wenn die Oberseite des Würfels die gleiche Farbe hat wie das zu überrollende Feld. Schwierig wird's, wenn auf dem Raster zusätz-

Für Endorfun ein ruhiges Bild

lich Farbblocke auftauchen. Die grenzen nämlich das Bewegungsfeld des Würfels ein, können aber ebenso wie die pulsierenden Teile aus dem Weg geräumt werden.

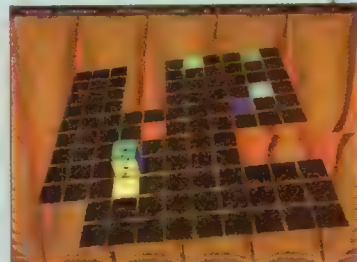
Endorfun bietet drei verschiedene Varianten. So kann man entweder gegen die Uhr, um die beste Punktzahl oder um die meiste absorbierte Lebenskraft spielen.

Während die Raster mit der Zeit an Komplexität gewinnen, werden dem Unterbewußtsein positive Botschaften vermittelt, wie: "Du kannst Deine Ziele erreichen" oder "Wenn Du weißt, was Du willst, gehört es schon Dir".

Diese Stimmen verbergen sich in der sogenannten "Weltmusik" und sind für das menschliche Ohr nicht wahrnehmbar. Und genau diese Suggestion muß es wohl gewesen sein, die englische Tageszeitungen in Atem hielt. Im Königreich machten die versteckten Botschaften den einen eher Angst, während andere zu begeisterten Endorfun-Anhängern wurden.

In der PC-Spiel-Redaktion gibt es über das Psycho-Game ebenfalls geteilte Meinungen. Die Kommentare reichten bei uns von: "Das ist ja wohl voll nervig" bis zu "Oh, Mann - bin ich entspannt".

Da hilft wohl nur eins: Selbst antesten! Wer's nicht gleich kaufen will, ist mit unserer Heft-CD 12/95 gut beraten, denn da findet Ihr ein Acht-Level-Demo von Endorfun. In diesem Sinne: Relax!



Nicht gerade harmonisch - oder doch?

INFOGRAVES
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimli-

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga



chen Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14. Jahrhundert. Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergan-



genheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?

Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Gour-



andshading begegnet William in über 1000 3D Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit

Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel
486 DX II 66 MHZ
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM
Laufwerk

Betriebssystem:
MS-DOS und Windows



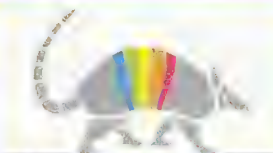
TIME GATE

Chapter One

KNIGHT'S CHASE

Infogrames Entertainment GmbH

Im Mediapark 5b · 50670 Köln



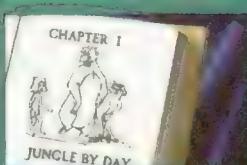
INFOGRAVES

ENTERTAINMENT



CD-ROM

Das Erste, aber
noch lange nicht
das Letzte...



Probier's mal mit Gemütlichkeit

Mit der Gemütlichkeit dürfte es bei der Firma Virgin schon ein bißchen länger her sein. Denn schließlich arbeitet man in der Spieleschmiede hart an neuen Softwareent-

wicklungen.

Nach den Erfolgen der Disney-Klassiker "Aladdin" und "König der Löwen" gesellt sich nun auch Mowgli als dritter im Bunde dazu. Fans

Mowgli wird das Kind schon schaukeln

wissen längst, worum es geht. Das Dschungelbuch - als Jump'n'Run. Neben alten Bekannten wie Balu dem Bären und King Louie läßt man Mowgli an Lianen durch den Dschungel schaukeln.

Der Affenjunge in roten Shorts muß eine bestimmte Anzahl Edelsteine einsammeln, ehe er einen der insgesamt zwölf Level abschließen kann. Natürlich sind im Dschungel auch allerlei bedrohliche Tiere unterwegs, gegen die sich Mowgli mit zuvor eingesammelten Früchten wehren kann. Außerdem gibt es überall tiefe Schluchten, die es zu überwinden gilt.

Das Game ist zwar nicht sehr einfalls-, dafür aber zeichentrickreich gestaltet. Die Grafiken sind so lala - nix Besonderes, aber annehmbar. Gute Laune kommt sicher bei echten Dschungelbuch-Fans auf, denn die können während des Spielens die Titelmelodie mitpfeifen. Ihr wißt schon: Probier's mal mit Gemütlichkeit -

düddeldüddli... Und auch Tierfreunde werden begeistert sein, denn Viechergibts reichlich.

Eine CD-ROM ist für Das Dschungelbuch nicht

Affentheater - der wirft mit K-Nüssen

nötig; das Game ist auf drei Disketten untergebracht. Back to the roots? Keineswegs! Der Disney-Klassiker braucht nämlich Win 95. Warum das so ist? Frag Dich selbst!

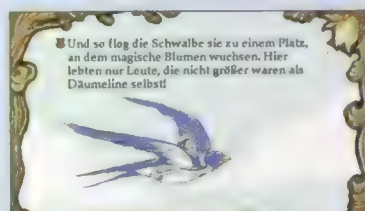
(90 DM, Systemvoraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Singlespeed-Laufwerk)



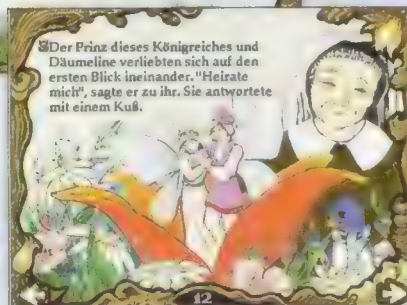
Moderne Märchen

Märchen und verstaubte Bücher - die Kombination stimmt nicht mehr, denn jetzt erstrahlen Märchen auch in Silberglanz auf der CD. Frisch aus der Presse

ist hier **Däumeline** vorzustellen, mit dem Trimark sich einen neuen deutschen Markt erobern will. Angelehnt ist die Gestaltung ohne Zweifel an die berühmten Living Books von Bröderbund, ohne allerdings deren Komplexität ganz zu erreichen.



Und so flog die Schwalbe sie zu einem Platz, an dem magische Blumen wuchsen. Hier lebten nur Leute, die nicht größer waren als Däumeline selbst!



Der Prinz dieses Königreiches und Däumeline verliebten sich auf den ersten Blick ineinander. "Heirate mich", sagte er zu ihr. Sie antwortete mit einem Kuß.

Die Story vom daumengroßen Wunschkind kennt wohl jeder, und wer mehr über den Verfasser des Märchens wissen will, bekommt dazu mit einer kleinen Dokumentation auf der Programm-CD Gelegenheit; ein Wörterbuch ist ebenfalls inklusive. Klickt man in den 12 Bildschirmen herum, erscheinen kleine Animationen, klickt man auf die einzelnen Wörter der Geschichte, werden diese zwecks Lesenlernen einzeln vorgesprochen. Alles in allem ganz nett gemacht, aber zum Preis von 50 DM ein bißchen wenig Substanz.

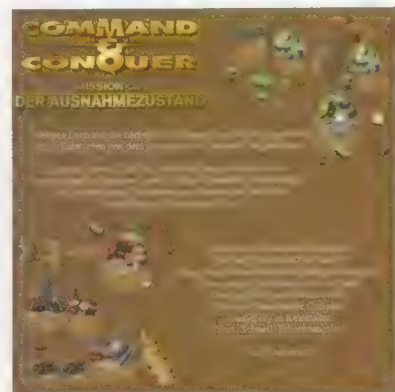


Am Nachmittag, als Däumeline den Mauhwurf heiraten sollte, kehrte die Schwalbe zurück. "Heirate den alten Mauhwurf nicht!", sagte sie. "Ich kann uns von hier wegbringen!"

Der Ausnahmezustand

Command&Conquer-Fans aufgepaßt! Ende Januar ist es soweit: Es erscheint die totale Herausforderung - jeweils sechs neue Missionen für GDI und NOD plus zehn neue Multiplayer-Levels für alle Besitzer von **Command&Conquer Teil 1: Der Tiberiumkonflikt**. Am Design der Levels haben sich die Macher von Westwood die Zähne ausgebissen, um auch dem besten Strategen einen absoluten Höllentrip zu bieten. Ed Castillo von Westwood meint: "Brett Sperry spielte an den Missionen im Schnitt zwei bis sechs Stunden. Und Brett gehört zu den Besten. Er läßt uns alle hier im Netzwerk-Modus wie die letzten Anfänger aussehen! Das Ganze ist ein wahres Himmelfahrtskommando." Die insgesamt zwölf völlig neuen Missionen und zehn neuen Multiplayer-Levels kommen auf einer CD. Die ist aber nur mit der deutschen Version von Command&Conquer Teil 1: Der Tiberiumkonflikt zu spielen. Der Preis ist tief angesiedelt. Gerade mal 29,95

DM will Virgin für die Mission-CD haben. Im Hauptmenü von Command & Conquer wird durch die Installation der Mission-CD ein neuer Menüpunkt integriert, mit dem sich jede der neuen Missionen einzeln anwählen läßt. Gleichzeitig erfolgt durch die Mission-CD ein Update, das einige kleinere Probleme von C&C mit bestimmten Grafikkarten, Windows 95, CD-ROM-Laufwerken sowie gewissen Cheats beseitigt.



Jet + Stream

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - DEUTSCHE VERSION
DA-DEUTSCHE ANLEITUNG
EV-ENGLISCHE VERSION
(*)-WAR BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR

Bestellannahme rund um die Uhr,
auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#

TELEFONNUMMERN: (07247)1254

(07247)1031

(07247)1032

FAX: (07247)3549

PC CD-ROM

WIR FÜHREN AUCH 3,5 ZOLL DISKETTEN Preisliste Kostenlos
und unverbindlich anfordern.

11th Hour
3 D Lemminge

DV 89,99
DA 89,99

Der Reeder
Der Talisman
Destruction Derby
Die Siedler
Dreamweb
Entomomorph (Windows)
Escalation
Extreme Pinball
Fade to Black
FIFA Soccer 96
Flight o. 1. Amazon Queen
Flight Simulator 5.1
Flotte Flitzer

DV 79,99
DV 74,99
DA 89,99
DV 39,99
DV 24,99
DA 72,99
DA 59,99
DV 82,99
DV 78,99
DV 79,99
EV 87,99
DV 54,99

Mortal Coil
Myst - Special Edition
NASCAR Racing
NASCAR Racing Track Pack
NBA Live 96
Need for Speed
NHL Hockey 96
Panzer General 2 Win95
PGA 486 Tour Golf 96
Phantasmagoria (6 CD) (Win95)
Pinball Dreams Deluxe
Pinball Fantasies Deluxe
Pinball Wizard 2000
Pitfall Win95

DA 64,99
DV 69,99
DA 79,99
DA 39,99
DV 89,99
DV 79,99
DV 84,99
DV 72,99
DV 82,99
DV 89,99
DA 69,99
DA 77,99
DV 67,99
DV 89,99

TORIN'S PASSAGE
DM89,99

3D PINBALL
DM 69,99

Absolute Zero
Adams Family Pinball
Agile Warrior F 111X
AH-64 Longbow
Air Power

DV 79,99
DA 87,99
DV 94,99
DA 74,99

ALBION

DM 89,99

FORMULA ONE GP 2
DM98,99

*X - Fighter
Gabriel Knight 2 (Win95)

DA 79,99
DV 89,99

GENE WARS

DM84,99

Alien Legacy
Alien Virus

DA 72,99
DV 59,99

ALIENS

DM74,99*

Hattrick / Ilkarion
Heart of Darkness
Heroes of Might & Magic
Hexen

DV 82,99
DA 89,99
DV 79,99
EV 97,99

HI OCTANE
DM34,99

Alone in the Dark Teil 1+2+3
Amerika 1681-1865
Anvil of Dawn
Apache Longbow
Arcade Classic
Archibald
Armored Fist
Ascendancy
Assault Rings
Aztec - Empire of the Blood
Battle Beast
Battle Isle 2 + Missiondisk
Battle Isle 3
Bazooka Sue
Berlin Connection
Big Red racing
Blind
Bioforge Data
Bioforge Gold
Bleifuß
Blind Date Win
Braindead 13
Buried in Time
Burning Steel 4
Business Talk

DV 59,99
DV 94,99
DA 79,99
DV 74,99
74,99
DV 89,99
DV 69,99
DV 79,99
DA 82,99
DV 74,99
DV 74,99
DV 89,99
DV 119,99
DA 82,99
DV 64,99
DV 49,99
DV 99,99
DV 54,99
DA 54,99
DV 74,99
DV 79,99
DV 72,99
DA 99,99

Hoyle's Classic 3 (Win95)
HUGO 3
Human Recal
Imperium Romanum
In the First Degree
Inca Collection (1+2)
Indy Car 2 enhanced Vers

EV 79,99
DV 69,99
DV 99,99
DV 89,99
DV 94,99
DV 69,99
DA 89,99

Indy Car Racing 2
DM 77,99

J. Madden Football 96
Jagged Alliance
Jagged Alliance
Kings Quest 7
Kings Quest Col 1 - 6
Knights Chase
Knights of Xentar
Lands of Lore II
Lion
Locus
Lost Admiral III
Lost Eden
Lukas TOP Adv. Col.
Made in Germany Comp.
Magic Carpet 1 + Data
Magic Carpet 2
Magic the Gathering Win95
Mechwarrior 2 Exp. - Pack
Mechwarrior 2
Megapack 4
Metal Marines Win
Microsoft Golf Win

DV 89,99
DA 79,99
DV 89,99
DV 89,99
DA 84,99
DV 89,99
DV 89,99
DV 74,99
94,99
DA 79,99
DV 79,99
DV 78,99
DV 64,99
DV 89,99
DV 79,99
DV 99,99
DV 49,99
DV 79,99
DA 89,99
EV 74,99
EV 79,99

MONOPOLY
DM64,99

Caribbean Disaster
CD-Rom Collection Vol 1
Championship Manager 2
Chessmaster 5000
Chewy - Flucht von F5
Chronomaster
CivNet
Claim to Power Win95
Cleaning House
Command & Conquer
Command & Conquer 2
Command Aces of the Deep
Commodore 64 Action Pack Win95
Conquest o. 1. New World
Creature Shock
Crusade
Crusader
Cyberia 2
Cybermage
Cyberspeed Win95
Daedalus Encounter (Windows)
Das schwarze Auge 1
Das schwarze Auge 2
Deathkeep AD&D Win95
Der Kapitalist
Der Meister
Der Planer + Extra Disk

DV 89,99
DA 99,99
DV 99,99
DV 79,99
DV 84,99
DV 99,99
DV 99,99
DV 99,99
DV 69,99
DV 89,99
EV 34,99
DV 34,99
DV 84,99
DV 79,99
DV 89,99
DV 82,99
DV 74,99
DV 99,99
DV 39,99
DV 69,99
EV 79,99
DV 79,99
DV 54,99
DV 39,99

Primal Rage
Prisoner of Ice
Pro Pinball - The Web
Psycho Pinball
ran Soccer

DV 79,99
DV 89,99
DV 59,99
DV 69,99
DV 74,99

Total Distortion Win
Triazole Win
Trivial Pursuit
Try-Trust Win95
U.S. Navy Fighters Plus
Under a Killing Moon
USS Ticonderoga (Win)
Vikings Win
Virtual Karts
Volgas

EV 77,99
DV 99,99
DA 74,99
DV 82,99
DV 84,99
DV 79,99
DV 104,99
DV 82,99

RAN TRAINER 2
DM69,99

Raven Project
Ravenloft 2 Stone Prophet
Rebel Assault 2
Red Ghost
Rivers of Dawn
Scavenger
Sea Legends
Sensible Golf
Shanghai Great Moments (Win95)
Shannara
Shockwave Win 95
Silent Hunter
Silent Steel (4CD)
Sim City 2000 Collection Win95
Sim Isle
Sim Tower Win
Sim Town (Win95)
Simon 1+2 Special Edition
Space Marines
Space Quest 6
Space Quest Coll. 1 - 5
Space Ship Warlock
Spellcasting Party Pak
St. Thomas
Star Control 3
Star Trek - TNG a FU (Collect edit)
Star Trek 3 - TNG a Final Unity
Star Trek interactive Manual
Star Trek Omnimedia
Star Trek Generations
Star Trek Klingon
Steel Panthers
Stonekeep
SU - 27 Sukhoi Win95
Super Karts
Super Street Fighter 2 Turbo
Superkarts Plus
Syndicate 2 / Wars
Synergist - Close Up
T - Mek
Temptation Sammlung
Terminal Velocity
TFX - Euro Fighter 2000
The Box Volume 1
The Dig
The Hive Win95
The Mutation of J.B.
The Riddle o. Master Lu
Theater / Win95
This means War! Win95
Thunderhawk 2
Thunderscape
Tilt
Tiny Troops
Top Gun - Fire At Will

DV 59,99
DA 79,99
DA 77,99
DA 69,99
DV 79,99
OV 69,99
OV 79,99
DA 64,99
DV 79,99
DA 79,99
DV 84,99
DA 72,99
DV 109,99
DV 94,99
DV 79,99
DV 79,99
DV 69,99
DV 99,99
DV 79,99
DA 84,99
DA 89,99
EV 67,99
DV 64,99

WARCRAFT 2
DM79,99

Wargame Bundle
Warhammer - im Schatten Win95
Warlord 2 Deluxe
Werewolf vs Comanche

EV 74,99
DA 74,99
EV 79,99
DV 89,99

WESTWOOD COMPILATION
DM82,99

Wetlands
Whales Voyage 2
Wing Commander 3

DA 72,99
DV 77,99
DV 99,99

Wing Commander IV
DM99,99*

Wipeout
Wolf
Worms
Wrath of Gods
X - Wing + aller Data's + verb. Grafik
X-Fighters US

DA 94,99
DA 72,99
DV 72,99
EV 119,99
DV 64,99
DV 92,99

Z DM69,99*
Zone Raiders DA

Versandbedingungen: (Versand nur im Inland)

Ab DM 250 Portofrei/Vorkasse DM6,90 (Euroscheck oder Bankinzug) Bei Nachnahme DM 10,50 zzgl. Nachnahmegebühr.
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Topaktuell ...

... vor zwei Jahren

Über den großen Teich kamen gleich zwei Knaller. Einmal ging es mit den beiden Hobbydetektiven **Sam & Max** auf die Reise in den Comic-Krimi. Und einmal wurde es richtig schlüpfrig mit **Larry, Teil IV**. Seine Abenteuer im Beach Club wurden legendär. LucasArts und Sierra landeten mit diesen Games Riesenhits. Mit **Aces over Europe**

brachte Sierra/Dynamix eine gelungene Fortsetzung des Flugsimulators Aces over the Pacific. Ein völliger Flop wurde **Rallye** von Europress.

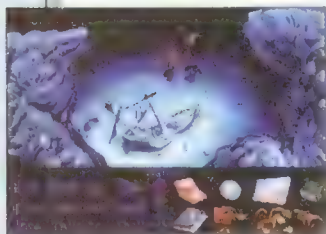
... vor drei Jahren

Microprose kam mit **Formula One Grand Prix** auf den Markt und sicherte sich damit die Vorherrschaft bei den Rennsims. Ebenfalls Referenzstatus hatten die Sim-Profis mit Flug **F-15 Strike Eagle III**. Ein supergutes Action-Adventure leistete sich Coktel Vision mit **Inca**. Absoluten Kultstatus bekam Virgins **Motorhead**. Weniger für die Technik, denn die war grotten-schlecht, aber die Ideen waren erste Sahne. Spielziele wie Grab a Groupie, Hotelzimmerverwüsten oder Klauf den Gästen das Sushi waren einfach köstlich.



... vor vier Jahren

Monkey Island 2 von LucasArts war genau im Sinne der Adventure-Spezis. Held Guybrush wurde zigtausendfach über die Insel gesteuert. Immer auf der Suche nach neuen Rätseln und Abenteuern ließen sich die Spieler nicht selten vom Morgengrauen überraschen. Rollenspieler fuhren auf **Eye of the Beholder II** ab.SSI traf mit diesem Game ins Schwarze. Außerdem liefen **Populous II**, **Kaiser**, **Barbarian II** und **Smash T.V.** vom Band. Ansonsten war in der Spiele-szene reichlich tote Hose.



... vor fünf Jahren

Powermonger von Electronic Arts war der gelungene Nachfolger von Populous mit ähnlichem Suchtcharakter. Sierra ging mit **King's Quest V** ins Rennen, und Lucasfilm brachte **Secrets of Monkey Island** (siehe vor vier Jahren). **Crash Course** (Spectrum Holobyte) war eines der ersten 3D-Rennspiele. Sprünge, Loopings und Steilkurven machten trotz der miesen Steuerung einen Höllenspaß. Auf dem Flug-Markt war **Blue Max** der Kandidat für einen Award. Die Doppeldecker-Simulation brachte Mindscape viel Ruhm. Außerdem - man mag es kaum glauben - **Wing Commander, Teil 1** wurde aus der Taufe gehoben.



... vor sechs Jahren

Den Startschuß zu einer neuen Form der Rennspiele gab Electronic Arts mit **Indy 500**. Nie gekannte Geschwindigkeit in VGA waren das Maß der Dinge. Zwar gab es nur das eine Rennoval, aber dafür konnte man es darauf richtig knacken lassen. Richtig heftig ging es mit **Myth** für alle gängigen Plattformen zu. Das Shoot'em Up lief vor allem auf der guten alten Brotkiste (C-64). Erste Gehversuche in Sachen Action-Adventure machte Cinemaware mit **It came from the Desert**. Die Amiga-Version war schon mit beeindruckenden Features bestückt.

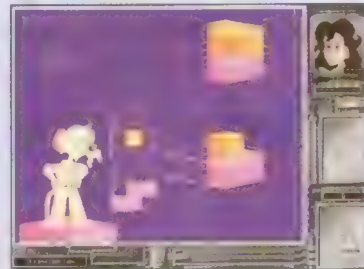


cus

Gedächtnis wie'n Sieb

Der Vorreiter auf dem Gebiet der Edutainment-Software schlägt wieder zu: **Coktel** bringt in seiner Discovery-Serie jetzt die zuvor nur auf englisch erhältlichen Sierra-Denkspiele komplett neu überarbeitet auf deutsch und auf CD heraus. Nachdem die jüngsten Computerspieler mit den Playtoons bereits bestens versorgt sind, steht für die etwas älteren jetzt Denk- und Knobelspaß mit **Dr. Brain** auf dem Programm.

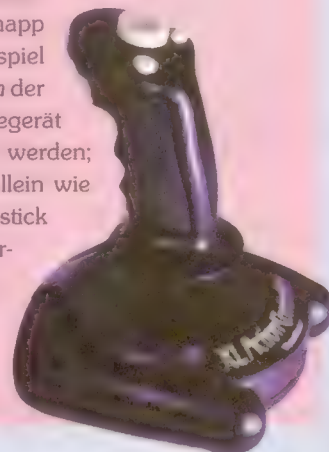
Das verlorene Gedächtnis hat eine sehr witzige Vorgeschichte: Als Dr. Brain seine neueste Erfindung im Selbstversuch ausprobiert, überträgt er seiner Versuchsratte statt eines kleinen Stückchens seiner Intelligenz alles, was er bisher im Kopf hatte. Und so stehen da jetzt eine etwas dämlich guckende Einsteinratte und ein mindestens genauso dumm aus der Wäsche schauendes Ex-Genie, dem mit Hilfe von über 1500 Aufgaben der Grips wieder zurückgefüllt werden muß. Die spannend aufgemachten Fragen umfassen zehn verschiedene Bereiche, wobei Nr. 10 allerdings erst zur Verfügung steht, wenn die vorigen neun gelöst wurden.



Ob Musik, 3D-Konstruktion, Worträtsel, Labyrinth oder Logik - die Aufgaben sind meistens auf mehrere Arten lösbar, und durch die drei Schwierigkeitsgrade, die jederzeit verändert werden können, auch für Nicht-Genies zu knacken. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto höher allerdings auch die Punktausbeute.

Stick mit Vieren

Wenn's beim Joystickkauf ein **Thrustmaster** sein soll, der Geldbeutel aber etwas schmaler ausfällt, kommt unter Umständen der neue **XL Action Controller** in Frage. Vier Feuerknöpfe und ein Vierwege-Daumenschalter werden zum Preis von knapp 80 Mark geboten. Im Zusammenspiel mit dem **Weapon Control System** der gleichen Firma kann das Eingabegerät mit speziellen Funktionen belegt werden; man darf es aber auch für sich allein wie einen normalen 2-Tasten-Joystick einsetzen. Wie alle Thrustmaster-Modelle kommt der XL Action Controller in Deutschland exklusiv von Leisuresoft.



RAYMAN

Der neue Held am Software-Himmel



„Rayman ist vom Scheitel bis zur Sohle perfekt animiert - er könnte aus einem Zeichentrickstudio stammen.“

animiert - er könnte aus einem Zeichentrickstudio stammen.“

PC Games 1/96: 87%

„Dieses Spiel ist der Trüffel unter den Jump'n Runs!“

PC Spiel 1/96
Wertung: 4/5

Mickey Mouse: 2*

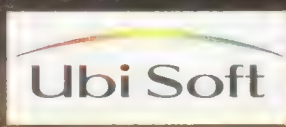
PC Games 1/96: 85%



„Rayman stößt in die absolute Oberklasse der PC Jump'n Runs vor...“
Power Play 1/96

„...Rayman repräsentiert das Beste, was das Jump'n Run-Genre derzeit auf dem PC zu bieten hat.“
PC Player 1/96

Demnächst bei Ihrem Fachhändler
für PC CD-ROM!



Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



Audio-Spuren gehört von Marcus

Garbage: Garbage (Mushroom Rec.)

Diesen Namen sollte man sich merken. Mit Garbage wird alternative Rock-Geschichte geschrieben. Stimmungsvolle Songs mit einer wunderschönen Voice von Shirley Manson. Ein bißchen fühlt man sich bei den Sounds an die Zeit vor der Erfindung des Rave erinnert. Hypnotisierende Loops, treibende Beats und eine Menge virtuoser Arbeit an Gitarre und Bass. Die Songs sind sehr unterschiedlich und haben doch einen gemeinsamen roten Faden. Das extrem gelungene Debüt wird in Insiderkreisen schon als Geheimtip gehandelt. Ob Garbage eine ähnliche Karriere bevorsteht wie Oasis ist noch nicht raus. Qualitativ stehen sie auf jeden Fall sehr hoch im Kurs. Kreativität jenseits der Charts. Garbage bringt viele frische Ideen und verdient den Titel "Scheibe des Monats".



Alice in Chains: Alice in Chains (Columbia Rec.)

Ich war schon immer der Meinung, daß der eigentliche König des Grunge Alice in Chains heißt. Die neue Auskoppelung zeigt dies mehr als deutlich. Im Gegensatz zu Nirvana und Konsorten steht hier ein Konzept hinter der Band, das sich an der Musik ausrichtet und nicht am Image. Im Vergleich zum Vorgänger Jar of Flies bietet die neueste

Alice-Scheibe ein wesentlich breiteres Spektrum in Sachen Songstrukturen. Wer auf Grunge steht, sollte sich das Teil unbedingt mal anhören. Gelegentlich erinnern die akustischen Einlagen an die ersten Killing-Joke-Scheiben. Viele Songs stehen unter einem düster-manischen Stern. Das Teil ist anders, aber besser als die vielgelobte Jar auf Flies. Eine Bereicherung für jede gutsortierte Grungesammlung.

Cypress Hill: III (Temple of Boom) (Sony Music)

Jau, das lasse ich mir doch gefallen. Entspannter Hip Hop mit jazzigen Untertönen. Cypress Hill aus Los Angeles zeigen mit der Temple of Boom, daß cooler Hip Hop nicht monoton sein muß. Die engagierten DJs von Cypress Hill beweisen einmal mehr, daß sie den Kult verdienen, der von der Fangemeinde um sie betrieben wird. Auf jeden Fall bietet sich die Temple of Boom für ein paar Finger- und Armverrenkungen an, während der Körper den Beats fast automatisch folgt. Genaues Zuhören ist auf jeden Fall angebracht - die Texte schreien danach, wahrgenommen zu werden. Meine Anspieltips sind "Throw your set in the air" und "Everybody must get stoned".



The Hair & Skin Trading Co.: The Hair & Skin Trading Co. (Freek Rec.)

Unter dem Bandnamen Loop waren die Musiker der Hair & Skin Trading Company schon zu früheren Zeiten experimentell unterwegs. Aber was auf dieser Scheibe geboten wird, ist echt hartgesotten. Samples, Echos, hier und dort ein verspielter Baßlauf, der sich im Hintergrund rumdrückt und die Alibi-funktion dafür übernimmt, daß es sich um Musik handelt. Auf jeden Fall ist die Hair & Skin Trading Company das Abgedrehteste, was ich dieses Jahr im CD-Player hatte.

HAIR & SKIN
TRADING Co.

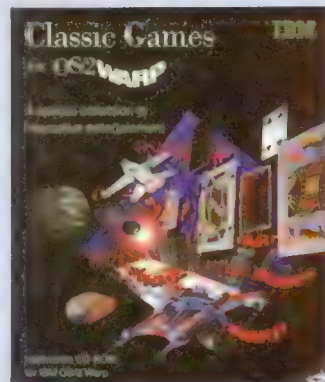
OS/2-Spielesammlung

Von IBM kommt jetzt eine OS/2-Spielesammlung heraus. Auf der CD sind immerhin acht Games. Strategie gibt es dabei mit **Sim City Classic** und **Star Emeperor**. Zwei Klassiker der Kartenfraktion stehen mit **OS/2 Poker** und **OS/2 Blackjack** auf dem Spielplan. In Sachen Brettspiele gibt es **TD-Gammon**, eine Backgammon-Variante mit ausgeklügelten Feinheiten. Knobelspaß steht mit **Micro Learn Game Pack Volume 1** an. 13 Aufgaben werden die grauen Zellen rauchen lassen. Action gibt es schließlich mit **Havoc** und **Rapid Assault**.

Zwar sind die Games nicht gerade die neuesten Knaller, aber immerhin sind ein paar Klassiker dabei.

Als Hardwarevoraussetzung gibt IBM einen 386SX mit VGA-Karte, Maus, CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM und eine der OS/2-Warp-Varianten an. Außerdem sind Englischkenntnisse von großem Nutzen, da alle Games im Original kommen.

Preislich ist die Spielesammlung recht günstig angesetzt. Ca. 59 Mark muß der Spieler für das Teil ablatzen.



Kontrastprogramm

Sierra kennt keine Hemmungen: Der dick bepakte Lkw hatte gerade erst alle neuen Sierra-Programme der Weihnachtsproduktion vor der Tür abgeladen, da erzählte uns Al Lowe bei einem Besuch in der Entwicklungsabteilung in Bellevue, USA, daß an Urlaub trotzdem nicht zu denken sei. Gestern wurden die letzten Laufpläne und Storyboards von **Torin** und **Shivers** von den Wänden abgenommen, heute zieren bereits die Entwürfe für die nächsten beiden Games dieselben Stellen. Eins ist dabei aber schon mal sicher - unterschiedlicher geht es kaum, denn was versteht Larry schon von Technik...



Tja, es ist jetzt offiziell: Der siebte Teil der Larry-Saga ist in der Mache und soll noch vor Weihnachten '97 die Herzen der Mädels/Männer erfreuen. Wie gehabt wird Al Lowe seinen abgründig abgefahrenen Humor zu neuen Höhen erheben. Wie die Optik von **Larry 7** aussehen soll, steht jedoch noch nicht fest. Al steht auf dem Standpunkt, daß alle bisher gesehenen gerenderten weiblichen Helden null Erotik ausstrahlen und deshalb eigentlich nur gezeichnete Damen in Frage kämen. Seine Co-Designer möchten dagegen gerne neue Motion-Capture-Techniken verwenden. Wer sich durchsetzt - wir werden ja sehen.

Einig ist man sich dagegen bei den Entwürfen des zweiten Adventure-Projekts, dessen Optik von einem aus der Werbung kommenden Grafiker betreut wird. Hinter dem Arbeitstitel **CyberAgent** verbirgt sich ein Science-fiction-Programm, und kein geringerer als Mark Siebert zeichnet für das Script verantwortlich. Im Gegensatz zu seinen großen Space-Quest-Hits soll CyberAgent allerdings eher auf der seriösen Seite angesiedelt sein und auch ein gerüttelt Maß an Strategie besitzen. Das bedeutet diesmal also Him- statt Lachmuskeltraining, denn Ihr müßt auf einem fremden Planeten, dessen Bewohner genau wie die Menschheit zuvor noch nie Kontakt zu anderen Weltraumrassen hatten, quasi in das Gehirn eines Roboters schlüpfen, um herauszufinden, welcher Verräter unbedingt einen Krieg zwischen den beiden Völkern entfachen will.

Die ersten Bilder der Aliens wirkten genau wie das Spielkonzept ziemlich exotisch. Überhaupt kommt die Optik den edlen Grafiken der Gateway-Games von Legend Entertainment recht nahe - wenn das Gameplay dieselbe Qualität aufweist, dürfen wir uns nächste Weihnachten auf ein weiteres sehr schönes und spannendes Game freuen.

Aufgepasst und zugefasst!

So finden Sie Ihr Spiel:

- 1: Action 2: Simulation e: engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e+d: deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl d: komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

ROSS

Computersystems GmbH

Lagerverkauf

Verkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE CD SPIELE Angebote Unsere Spiele des Monats:

3D Pinball Outpost	d	1	69,-
5th Musketeer	e+d	2	59,-
11th Hour	e+d	2	87,-
Acas Collection (3x Acas)	e+d	3	55,-
Acas of the Deep Mission	d	zus.	39,-
Across the Rhine	d	2	99,-
Action Soccer	e	4	74,-
Air Power	d	2	69,-
Alien Odyssey	d	1	65,-
Aliens	d	2	69,-
Alone in the Dark II incl. 1	d	3	69,-
Alone in the Dark III	d	3	59,-
Apache Longbow	d	2	79,-
Ascendancy	d	8	79,-
Battle Isle II	d	8	79,-
Battle Race*	e+d	1	69,-
Bazooka Sue	d	8	85,-
Bling	d	2	69,-
Bioforge	d	3	69,-
Blofeld	d	2	55,-
Buried in Time	d	2	79,-
Burn Cycle	d	2	79,-
Burning Steel II	d	2	79,-
Braindead 13	d	3	69,-
Caesar 2	d	8	79,-
Capitalism	d	8	79,-
Caribbean Desaster	d	2	85,-
Carrier Strike Force	d	2	75,-
Civil War (Amerika)	d	8	79,-
CIV Net	d	8	99,-
Championship Manager 2	d	2	94,-
Colonization	d	8	85,-
Command Aces of the Deep	d	3	84,-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	95,-
Command & Conquer	d	8	79,-
Command & Conquer II	d	8	89,-
Crusade Shock	e+d	1	89,-
Crusade	d	8	79,-
Crusader: No Remorse	d	2	79,-
Cyberia	d	1	89,-
Cyberia II	d	2	89,-
Daedalus Encounter	d	2	89,-
Das Schwarze Auge I	d	1	89,-
Der Reeder	d	2	79,-
Der Seelenturm	d	5	69,-
Destruction Derby	e+d	1	95,-
Diaworld	d	1	79,-
Dragon Lore	d	1	74,-
Dungeon Master	d	1	79,-
Dungeon Keeper	d	3	99,-
Earth Siege	d	8	79,-
Earth Siege Expansion CD	d	zus.	49,-
Earthworm Jim*	d	1	65,-
Elder Scrolls II	d	3	94,-
Entomorph	e+d	5	69,-
F1 Grand Prix 2	d	2	99,-
Fade to Black	d	1	85,-
Fatal Racing	e+d	2	64,-
FIFA Soccer 96	d	4	79,-
Fighter Duel	d	3	65,-
Flight Commander II	d	1	69,-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76,-
Frankenstein	d	2	99,-
Future Dimension	d	1	59,-
FX - Fighter	d	1	79,-
Gabriel Knight 2	e+d	3	85,-
Grand Prix Manager	d	2	99,-
Hardball 4	d	7	74,-
Heart of Darkness	d	2	89,-
Hexen (D-Soft)	e	1	69,-
Hi-Octane	d	1	89,-
Höhlenwelt	d	3	44,-
Incredible Machine 2*	d	8	74,-
Indy Car Racing II	d	2	74,-
Jagged Alliance	d	8	99,-
Jewels of the Oracle	d	3	79,-
Kaiser Deluxe	d	2	59,-
Kings Quest 7	d	3	59,-
Legend of Kyrandia 3	d	2	29,-
Lemmings 3D	e+d	8	89,-
Little Big Adventure	d	1	69,-
Mad TV 2	d	2	79,-
Made in Germany Hits '95	d	am	65,-
Magic Carpet Plus	d	1	49,-

Magic Carpet II	d	1	79,-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	1	39,-
Mechwarrior II	d	1	75,-
Monopoly	d	8	67,-
Mortal Coil	e+d	1	59,-
Nascar Track Pack	e+d	2	39,-
NBA Live '96*	d	4	79,-
NBA Jam Tournament	e+d	4	85,-
Need for Speed	d	2	79,-
NHL Hockey '96	d	4	79,-
Panzer General II (W95)	d	8	79,-
Perfect General II	e+d	3	75,-
PGA Tour Golf '96	e+d	2	79,-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	89,-
Pinball Fantasies Deluxe	e+d	2	69,-
Pinball Illusions	e+d	2	69,-
Pinball Wizard 2000	e+d	2	69,-
Pitfall (Win95)	e+d	1	76,-
Police Quest V SWAT	d	3	79,-
Primal Rage	e+d	1	79,-
Pro Pinball The Web	d	2	55,-
Psycho Pinball	e	1	65,-
Quake* (ID-Soft!)	e	1	89,-
Rayman*	e+d	1	69,-
Rebel Assault 2	d	1	68,-
Red Ghost*	d	8	69,-
Sensible World of Soccer	d	4	75,-
Shell Shock*	d	2	69,-
Shivers*	e+d	3	74,-
Sim City 2000 Collection	d	2	89,-
Simfiele	d	2	79,-
Sim Town	d	2	58,-
Sim Tower	d	2	84,-
Simon the Sorcerer II	d	3	76,-
Space Quest*	e	7	75,-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog** an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr **ROSS Team**
Händleranfragen erwünscht!

Space Marines	d	8	77,-
Star Trek A Final Unity	d	2	99,-
Sternenschweif DSail	d	3	69,-
Steel Panther	d	2	76,-
Stonekeep incl. dt. Update	e	3	85,-
SU 27 Flanker*	e/d	2	76,-
Ran Soccer	d	4	74,-
Raven Project	e/d	2	75,-
System Shock	d	2	79,-
Tek War	e/d	1	59,-
Terminal Velocity	e/d	1	75,-
Terminator Future Shock	d	1	84,-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65,-
Tie Fighter Mission Def. o. Emp. d.	zus.	29,-	
Tilt*	d	2	49,-
The Lost Eden	e/d	3	79,-
The Riddle of Master Lu	e/d	3	85,-
This Means War!	d	8	88,-
Thunderscape*	d	5	79,-
Thunderhawk 2	d	2	89,-
Total Distortion	e	2	74,-
Top Gun - Fire at Will	d	2	99,-
Torin's Passage*	d	8	84,-
Transport Tycoon Deluxe	d	2	69,-
Trivial Pursuit	d	8	74,-
USNAVY Fighters Gold	d	2	88,-
Vollgas	d	3	79,-
Warcraft II	d	2	74,-
Westwood Compilation	d	am	74,-
Willi Lemkes Fußball Man.	d	2	64,-
Wing Commander 3	d	1	79,-
Wing Commander 4	d	1	99,-
Witchaven	e	1	69,-
Werewolf vs Comanche	e	2	69,-
Whales Voyage II	d	3	75,-
WipeOut	d	2	89,-
Woodruff - Schnibbel o. A	d	1	75,-
WWF Wrestlingmania	d	1	89,-
Z*	d	8	69,-

7th Guest	e+d	3	25,-
Bioforge Mission	e	zus.	44,-
Burning Steel 3	e+d	2	39,-
Dune II	d	3	29,-
Dschungelbuch (PC3.5)	d	3	38,-
Dreamweb	d	2	29,-
Flugsimulator 5.1 dt.	d	2	119,-
Hand of Fate	d	1	33,-
History Line 14-18	d	2	25,-
Indy Car Racing	e+d	2	29,-
Labyrinth of Time	e+d	1	29,-
Lands of Lore	d	1	29,-
Monkey Island I oder II je	d	3	37,-
NHL Hockey '94	e+d	4	29,-
Panzer General	e+d	2	29,-
Pirates Gold	e	1	39,-
Populous II + Powermonger	e+d	2	29,-
Privateer	e+d	2	29,-
Railroad Tycoon Deluxe (3.5)	d	2	29,-
Rally Championship	d	2	39,-
Return to Zork	e	1	39,-
Sim City Enhanced	d	2	29,-
Simon the Sorcerer I	d	1	29,-
Simon the Sorc. 1+2 incl. Shirt	d	3	84,-
Space Hulk Classic	d	1	29,-
SSN 21 Seawolf	d	2	29,-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29,-
Syndicate Plus	d	2	29,-
The Hidden Below	d	1	39,-
Ultima 7 Classic	e+d	5	29,-
Ultima Underworld 1+2	e+d	5	29,-
X-Com Terror from the Deep	d	2	29,-
Wing Commander II	e+d	2	29,-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware			
Aktion Replay MK4 V4.3		149,-	
CD-ROM ATAPI 2 Speed		99,-	
Conner 1275 MB CFSA		419,-	
Game Card Eliminator		44,-	
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)		39,-	
Gravis Analog Pro Joystick		55,-	
Gravis Firebird		119,-	
Gravis Phoenix		179,-	
Gravis Gamepad		35,-	
Gravis Ultrasound Max		299,-	
Thrustmaster Flight 2		129,-	
CH Paddles incl. Nascar Rac.		109,-	
CH Flight Stick		99,-	
CH Combat Stick		149,-	

Lösungen

Alone in the Dark 3		1990	
Bioforge		1990	
Das Schwarze Auge I oder 2 je		1480	
Dark Forces		1990	
Dungeon Master II		1990	
Flight of the Amazon Queen		1990	
Höhlenwelt Saga Tell 1		1990	
Indiana Jones 4		1990	
King's Quest 7		1990	
Lands of Lore		1990	
Legend of Kyrandia III		1990	
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		1990	
Monkey Island 1 oder 2 je		1990	
Phantasmagoria		1990	
Ravenloft Strahl's Possession		1990	
Sem & Max		1990	
Simon the Sorcerer II		1990	
Space Quest 6		1990	
Stonekeep		1990	
Star Trek TNG A Final Unity		1990	
System Shock		1990	
Ultima 8 Pagan		1990	
Ultima Underworld 1 oder 2		1990	
Vollgas		1990	
Woodruff		1990	
Wizardry 7		1990	
11th Hour		1990	

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen

Wing Commander 4*
The Price of Freedom...
Komplett deutsch nur **99.-**

Cyberia 2 *
Der Kampf geht weiter, noch spektakulärer !!
Komplett deutsch nur **85.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Death Gate *
Das Spiel zum Film!
Komplett deutsch nur **69.-**

Der Druiden-zirkel
Komplett deutsch nur **59.-**

Quake *
Endlich der 3. Teil eines großen Actiongames!
Komplett englisch nur **89.-**

Earthworm Jim*
Komplett englisch nur **65.-**

Warcraft 2
Die Schlacht um Azeroth geht weiter!
Komplett deutsch nur **74.-**

Pole Position*
Komplett deutsch nur **89.-**

T.F.X. EF 2000
Komplett deutsch nur **79.-**

Sony Playstation
nur **575.-**

Rebel Assault 2
Möge die Macht mit uns sein!!
The Dig
Super Adventure!
Komplett englisch je nur **68.-**

Star Trek Judgement Rites
Alone in the Dark 1
Legend of Kyrandia 3
Nascar Racing
Komplett deutsch je nur **29.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar: Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM), UPS NN zzgl. 18,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM, Post NN zzgl. 12,- DM, bei Vorkasse zzgl. 8,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen!



Bretthupferl

von
Martin Wehnert

Dafür oder dagegen?

Das regeln wir schon

Autor: Karl-Heinz Schmiel; für 3 bis 5 Spieler
ab 12 Jahren; Hersteller: Moskito Spiele,
München; Preis: ca. 45 DM

In Kürze ...

Pünktlich zur Spiel '95 in Essen, der größten Publikumsveranstaltung zum Thema Spiele in Europa, wurde wieder einmal der "Deutsche Spiele Preis" vergeben. Nicht verwechselt werden darf die Auszeichnung mit dem "Spiel des Jahres", das alljährlich im Frühsommer von elf Fachjournalisten gekürt wird. Der Deutsche Spiele Preis resultiert aus einer Leserumfrage der Zeitschrift "Pöppel-Revue" und Voten von Fachhändlern, Journalisten sowie Spieleclubs. Sieger in diesem Jahr: "Die Siedler von Catan" (auch Spiel des Jahres) – ein schöner Doppelerfolg für Autor Klaus Teuber und den Verlag Franckh Kosmos. Weitere Plätze: 2. *Linie 1* von Stefan Dora; Goldsieber Spiele; 3. *Sternenhimmel* von Tom Schoeps; Goldsieber Spiele; 4. *Maulwurf Company* von Virginia Charves und Bertram Kaes; Ravensburger; 5. *Medici* von Reiner Knizia; Amigo; 6. *Galopp Royal* von Klaus Teuber; Goldsieber Spiele; 7. *Buzz* von Eberle, Kittredge, Olotka; Franjos;

Da auch *Condottiere* von Dominique Erhard (Eurogames) mit Platz 11 noch gut dabei ist, hat von allen Titeln, die bei der Auszeichnung "Spiel des Jahres" berücksichtigt wurden, also lediglich *La-Trel* von Richard Morgan keinen Platz im Feld "Deutscher Spiele Preis".

Einen Sonderpreis für herausragende Neuentwicklungen im Spielbereich erhielt die amerikanische Firma Wizards of the Coast für ihr neuartiges Trading-Card-Game *Magic – the Gathering*. Zur Spiel '95 ließen sich die Wizards deshalb nicht lumpen und präsentierten ihre neueste Erweiterung zu *Magic* erstmals gleichzeitig in Englisch und Deutsch. Auf die Homelands, bzw. Heimatländer hatten die Süchtigen schon wieder lange gewartet.

Den Sonderpreis Kinderspiel erhielt, übrigens das Spiel *Piepmatz* von F.X. Schmid – etwas unverständlich in meinen Augen, denn eine der düftigen Grafik angepaßte Spielidee ergibt eben auch nur ein mageres Gesamtbild. Vielleicht bin ich aber nicht mehr kindisch ... – pardon, kindlich genug für solche Spielereien.

Karl-Heinz Schmiel hat nur aus Regeln und Regeländerungen ein ganzes Spiel fabriziert, das trotz einiger taktischer Möglichkeiten seinen Spaß hauptsächlich aus den immer neuen – oft kaum vorhersehbaren – Gegebenheiten entwickelt.

In einer ersten Zugrunde müssen die Spieler, wenn sie an der Reihe sind, neue Regelkarten ausspielen und zur Abstimmung stellen. Je nachdem, ob diese angenommen oder abgelehnt werden, gibt es farbige Chips. Viel hängt natürlich davon ab, welche Regeln gerade gelten.



In einer Wertungsrunde gibt es dann endlich Punkte für die mühsam ergatterten Chips, doch auch hier kommt es auf die gerade geltenden Regeln an. Da kann zum Beispiel ein ganzer Berg von Chips nur wenig wert sein, wenn es auf einmal zehn Bonuspunkte für einzelne Chips einer Farbe gibt.

Und um das ganze auf die Spitze zu treiben, folgt schließlich noch die Prognoserunde. Wer zu Beginn richtig getippt hat, auf welchem Platz er am Ende liegt, der

wird noch einmal fett belohnt. Fünfmal wiederholt sich dieses Schema, danach bestimmen die meisten Punkte den Sieger.

Schach für Nonsensfreunde

Eigentlich tragen zwei Spieler eine ganz normale Schachpartie aus. Jeder erhält aber fünf Tschach-Karten auf die Hand. Pro Zug darf davon eine ausgespielt werden, die sofort vom Stapel ersetzt wird. Die Karten verändern für einen Zug bestimmte

Tschach

Autoren: Clequin & Faidutti (deutsche Bearbeitung: Birgit Irgang); für 2 Personen ab 10 Jahren; Hersteller: Heidelberger Spieleverlag; Preis: ca. 12 DM



Schachregeln oder stellen ganz neue Gesetze wie die folgenden auf: Der Gegner muß Züge zurücknehmen oder unter Zeitdruck ausführen, auf einmal ziehen alle Bauern nur noch diagonal und schlagen geradeaus, Figuren werden zu Kamikazeangreifern, die sich und alle angrenzenden Figuren vom Brett fegen, Felder mutieren zu schwarzen Löchern, die einfach nicht mehr existieren.

Aller Absurdität zum Trotz entpuppt sich Tschach dennoch als mehr als ein einfaches Glücksspiel. Auch bei Tschach wird letzten Endes der bessere Taktiker und Strategie gewinnen, der die richtigen Karten zum richtigen Zeitpunkt ausspielt.

Wenn Schach die Krone unter den Spielen ist, wie seine Fans gerne behaupten, dann ist Tschach die unbedingt dazugehörige Narrenkappe. Und wenn diese Kappe auch noch für so wenig Geld zu haben ist, sollten sie sich nicht nur die Schachkönige öfter einmal aufsetzen.

Dies ist keine Rennsimulation!



Dies kann der Höhepunkt Ihrer Karriere sein!

Sie managen ein Formel-1 - Team.

Platz 1 oder Platz 20 - es liegt ganz bei Ihnen!

Grand Prix Manager

DIE BESTEN FORMEL 1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: <http://www.microprose.com>. Mailbox: 05241-946484

Lizenziert von FOCA an Fuji Television. Grand Prix Manager © 1995 Edcom Ltd. Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.

JETZT GEHT'S LOS!

Magic Cards

Der Renner aus den USA jetzt auch bei uns!

Magic the Gathering

- Trading Card Game -

Starter Pack	3 Ed., dt.	14,80
Booster Pack	3 Ed., dt.	4,80
Starter Pack	4 Ed., dt.	16,99
Booster Pack	4 Ed., dt.	5,49
Renaissance	dt.	3,49
Heimatländer	dt.	3,99
Homelands	engl.	2,99

Prost, Neujahr!

Legend of Kyrandia 3
Legend of Kyrandia 1

Lands of Lore

Dune 2

alle vier Spiele
komplett auf CD-ROM

79,95

Unser Neujahrstip:

Wing Commander IV

CD-ROM

99,99

Bitte anschnallen!

Zwei actiongeladene Rennspiele
zu absolut schnellen Preisen!

Hi Octane

CD-ROM

39,99

Super Karts

CD-ROM

39,99

Zwei Knüller zum Jahresanfang!

Der Druidenzirkel

Attic's actionlastiges
SVGA-Adventure
könnte DAS Rollen-
spiel 1996 werden!

CD-ROM

69,99

Panzer General 2

Der SSI-Strategie-
Meilenstein geht nun
in neuem Gewand in
die zweite Runde!

CD-ROM

69,99

Unsere Neujahrsknaller!

Magic Carpet

dt. Version, CD-ROM

39,99

Die Siedler

dt. Version, CD-ROM

29,99

Das Warten hat sich gelohnt!

IndyCar Racing 2

Der Nachfolger präsentiert sich mit schneller
SVGA-Grafik und originalgetreuen Strecken.

CD-ROM

79,99

Pole Position

Ascon's Formel 1-Manager, dt.
PC Disk und CD-ROM

je 89,99



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

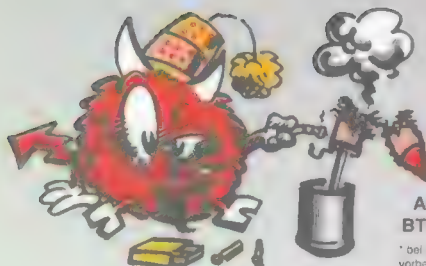
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr - Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 8,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Da sich mein Namens-Wettbewerbsteam noch immer durch die täglich ankommenden Namensvorschläge kämpft, steht mein Name immer noch nicht fest. Damit wir nun aber zu einer Entscheidung kommen können, werden Namens-Vorschläge nur noch bis zum 15. Januar 1996 berücksichtigt. Den Sieger werden wir dann endlich in der nächsten Ausgabe bekannt geben.

Wir wünschen an dieser Stelle allen unseren Kunden ein gutes neues Jahr!



PC-Spiele

Starboard 2 (dt.)	89,99	
1944 - Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Adams Family Pinball	69,99	69,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99	
Altion (dt.)	89,99	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99	
Anvil of Dawn	79,99	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Atari 2600 Action Pack Vol.2	59,99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99	89,99
Bermuda Syndrom (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Biorgue Mission CD	39,99	
Bleifuß - Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Starboard 20 (dt.)	89,99	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99	
Caesar II (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99	89,99
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy - Esc von FS (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Conquest of the New World (dt.)	89,99	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99
Crusader - No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage - Darklight Aw (dt.)	89,99	
Cyberspeed (dt.)	79,99	
Deathkeep AD&D	79,99	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Starboard 2 (dt.)	79,99	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Der Talsmann (dt.)	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler II (dt.)	89,99	
Die total ver Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99	89,99
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthside Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim III (Win 95, dt.)	69,99	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flight Simulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shor. für FS 5 (dt.)	89,95	
Starboard 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,95	
Frankenstein (dt.)	79,99	
Gabriel Knight II	89,99	
Gene Wars (dt.)	89,99	
Gene Fishin'	49,95	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	

PC-Spiele

Hardball 5	89.95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69.99	89.95
Heros of Ikarion	99.95	89.95
Heros of Might & Magic (dt.)	79.95	
Hexen	99.95	89.99
Hugo (CD: neue Levels)	69.99	69.95
Human Recall (dt.)	79.99	*
IndyCar Racing 2	79.99	
Jagged First Degree (dt.)	79.99	*
Juggo Alliance (dt.)	99.95	99.99
Jewels of the Oracle	89.99	
Kaiser Deluxe	69.95	
Knights of Xentar (dt.)	99.95	
Lemmings 3D	99.95	
Last Eden (dt.)	79.95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89.95	
Magic the Gathering (dt.)	99.99	*
Medievalwar II (dt.)	89.95	89.99
Mephisto Genius 2.0	89.95	
Micro Machines II Limited Edition	49.99	
Mission Critical	79.99	
Monopoly	69.99	
Mortal Coil	69.99	
Myst (dt.)	69.95	
Nascar Racing	89.95	49.95
Nascar Racing Track Pack	39.95	39.95
NBA Jam Tournament Edition	89.99	
Need for Speed	89.99	*
Need for Speed (dt.)	89.95	
NHL Hockey '96	89.95	
Panzer General II	69.99	*
Paroxysm		49.95
PGA Tour Golf 96	89.95	
Phantasmagoria (US)	79.95/99.99	*
Pinball 95 (Maxi)	39.99	*
Pinball Wizard 2000	69.99	*
Pinball World	69.99	
Piffaff (nur Windows 95!)	79.95	
Pole Position (dt.)	89.99	89.99
Police Quest Collection (dt.)	89.99	*
Pool Champion	69.99	*
Pro Pinball - The Web	49.99	
Psychic Detective	79.99	*
Psycho Pinball	89.95	89.95
ranSoccer (dt.)	79.95	
ranTrainer 2 (dt.)	79.99	
Raven Project (dt.)	59.99	
Rayman (dt.)	79.99	*
Rebel Assault 2	69.99	
Rings of Myster Lu (dt.)	99.99	*
Ring der Nibelungen	69.99	*
Road Warrior	69.99	69.99
Sam & Max (dt.)	59.95	69.95
Sensible Golf	69.99	69.99
Sensible World of Soccer	79.99	79.99
Shanghai - Great Moments (dt.)	89.99	
Shell Shock	79.99	*
Shivers	79.99	
Shock Wave	89.99	*
Sid Meier Coll. Civiliz., Coloniz.		
Pirates Gold, Ruff Tycoon, Deluxe	89.99	
Silent Hunter	79.99	*
Silent Steel (dt.)	119.99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99.95	
Sim Isle (dt.)	79.95	
Sim Tower (dt.)	89.95	
Sim Town (dt.)	79.95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79.95	79.95
Skunny	49.99	
Space Academy	79.99	79.99
Space Marines (dt.)	89.95	
Space Quest 6 (dt.)	79.95	
Star Rangers (dt.)	69.99	
Star Trek Judgement Rites Enh	89.99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99.95	
Steel Panthers	79.95	
Sternenschweifel (DSA 2, dt.)	79.95	89.95
StoneKeep	85.00	
Tek War	79.99	
TFX EF 2000 (dt.)	85.00	
The Dig	69.99	
This Means War! (dt.)	89.99	*
Thunderhawk 2	79.99	*
Thunderscape (dt.)	79.99	*
Tie Fighter	69.99	79.95
Tilt	59.99	
Tiny Toon, Knight's Chess (dt.)	89.99	*
Tiny Troops	79.99	79.99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	109.99	

PC-Spiele

Simon's Passage (dt.)	89.99	
Total Distortion	79.99*	
Touche - 5th Musketeer (dt.)	69.99	
Tower	99.99	
Turman II	59.99	
Transport Tycoon incl. World Editor	89.99	69.95
Under a Killing Moon AKTION!	89.95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	89.95	
Virtual Karts (dt.)	89.99*	
Vollgas - Full Throttle (dt.)	89.95	
Wacko 2: Tides of Darkn. (dt.)	79.99	
Warhammer	79.99*	
Warlords 2 Deluxe	79.95	
Warplanes II	109.99*	
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79.95	
Wetlands (dt.)	59.95	
Willy Lemkes Fußball Manager	69.99	59.99*
Win Commander 4 (dt.)	99.99*	
WipEout	99.99	
Wilchaven	69.95	
Worms	69.99	
WWF Wrestlemania: Arcade	89.99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79.95	79.95
Z	69.99*	

PC-Preishits (solange Vorrat) **CD** **Disk**

942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection Aces over Europe,		
Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 2		29,95
Archon-Libra		29,95
Archie 2500 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun II (e.d.A.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Patrizier (dt.)	29,95	
Der Traumer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dream Web (dt.)	29,99	
Dune 2 CD-Rom / Disk+engl.	39,95	29,95
Esperanza (dt.)	39,95	39,99
EA Sports Rugby World Cup		
Elite Plus	19,95	
Empire Deluxe (dt.)		19,95
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Front Lines (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	39,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Ironclaw Saga (Original)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Kolumbus (dt.)	29,95	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Last Dynasty (dt.)	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings II incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany Anstoss.		
Battle Isle 2 Sternenschweif	69,99	
Mad News (dt.)	39,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Orion	39,95	
Master of Orion (e.d.A.)	19,99	29,95
Microcosm	29,95	
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
Panzer General (e.d.A.)	39,95	29,95
PGA Tour Golf	39,95	
Pirates Gold (dt.)	29,99	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat) **CD** **Disk**

Populus 2 - Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft II - Stone Prophet	39,95	
Order Assault (engl., dt.UT.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow Casters	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek - 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Super Karts	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Templation - Legend of Kyrandia 2.		
Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar	49,95	
T F X	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Der Preis ist heiß		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Glücksrad		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=ø.d.A., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
USS Ticonderoga (dt.)	29,99	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	39,95	
X-COM - Terror from the Deep	39,95	
Software der anderen Art CD Disk		
3D Atlas	99,95	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jura (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Pegasus 2/95 (Sharoware)	29,95	
PC-Fachschule	39,95	
PC-Tech. Manual (dt.)	129,00	
Tele-Info (Telefonbuch, Okt.95)	39,99	
Tuneland (dt.)	79,95	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Forrest Gump	49,95
Mr. Bean - Unseen Bean	29,95
Pink Panther - Pulse	59,95
Star Trek - Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299.95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199.99
Soundblaster 32 PNP	319.99
Dreio-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59.95
3.5" MF 2HD	ab 5.99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129.95
CH Virtual Pilot Pro	189.95
Gravis Game Pad RFA Soccer CD	49.95
Gravis Joystick Analog	ab 99.95
Gravis Joystick "Firebird"	129.95
Gravis Joystick "Phoenix"	199.95
Gravis Eliminator Game Card	39.95
Logi Thunderpad	59.95
Logi Wingman Light	49.95
Logi Wingman Incl. Slipstream 5000 CD	79.95
Logi Wingman Extreme	99.95
Thrustmaster Flight Control System	139.95
Thrustmaster Formula T2 (Lenrad)	319.95
Gamecard PC (2 Parts)	29.95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
Extreme Games	89,95
Lemmings 3D	69,95
Novastorm	69,95
Street Fighter - The Movie	69,95
Street Fighter II	89,95



**Wo Sie
uns finden:**

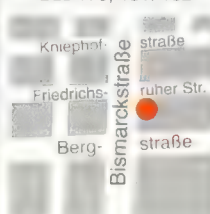
Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Mediq Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Plastischer spielen



REPORT

Kaum ein Spielegenre hat in den letzten Jahren eine so rasante Entwicklung erfahren wie die 3D-Games. Seit Ultima Underworld haben die Engines einen Leistungsgrad erreicht, bei dem das zweidimensionale Monitorbild zum Hindernis wird. Die Zubehörindustrie offeriert jedoch Möglichkeiten, dieses Manko durch neue Technologien zu umgehen.

Wem ist es nicht schon so gegangen, daß er, schwer verletzt, die Tankanzeige der Kettensäge auf Reserve, in einem dunklen Kellerlabyrinth stand und sich dringend gewünscht hat zu wissen, was hinter der nächsten Gangbiegung lauert? So perfekt die Engines moderner 3D-Spiele auch sein mögen, das ganze Genre hat noch einen schwerwiegenden Nachteil: Leider ist ein herkömmlicher Monitor nicht in der Lage, ein wirklich dreidimensionales Bild zu produzieren. Das ganze sieht zwar plastisch aus, aber den Kopf in das Monitorbild zu stecken und um die Ecke zu linsen, das bleibt dem neugierigen Spieler verwehrt.

Um ein Monitorbild tatsächlich plastisch zu gestalten, dafür wurde schon einiges versucht (Wer kann sich zum Beispiel nicht an die nervigen Rot-Blau-Pappbrillen erinnern?), aber annehmbare Bildqualität hat erst die Virtual-Reality-Forschung erbracht. Vom Cyberspace, wie ihn die Science-fiction-Literatur immer wieder gerne beschreibt, ist der Heim-PC aus Kosten- und Leistungsgründen trotzdem immer noch Lichtjahre entfernt.

Die ständig wachsende Zahl derjenigen, die sich mit dem Thema 3D auseinandersetzen, wirft von Zeit zu Zeit einige Entwicklungen auf den Markt, die der wartenden Cyberkundschaft zeigen soll, daß man Fortschritte macht. Eines der erfolversprechenden Verfahren auf dem Weg in den Cyberspace sind die sogenannten Shutterbrillen.

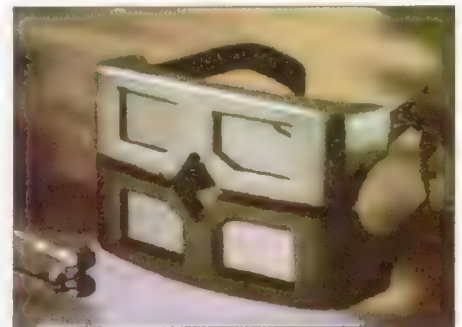
Zwinkerbrille

Obwohl Sanyo auf der IFA 95 recht eindrucksvoll bewiesen hat, daß man dreidimensionale Bilder auf einem Fernseher auch ohne zusätzliche Brille sichtbar machen kann, steht es noch ziemlich in den Sternen, wann diese neue Technologie für jedermann verfügbar wird. Bis entsprechende Displays eine Bildqualität erreichen, die denen moderner VGA-Monitore entspricht, ohne daß dabei in die Preisregion eines Ferrari-Neuwagens vorgestoßen wird, geht mit Sicherheit noch eine lange Zeit ins Land.

Mit dem Shutterprinzip ist es jedoch schon heute durchaus möglich, ein einigermaßen stabiles, farbiges 3D-Bild zu erzeugen, wenn man nur eine entsprechende Brille einsetzt.

Das Shutterprinzip beruht darauf, daß das menschliche Auge nur einer ziemlich geringen Bildfrequenz folgen kann. Moderne VGA-Monitore mit 100 Hz schaffen es, 100 Bilder pro Sekunde auf den Schirm zu bringen; das Auge nimmt jedoch schon bei knapp 30 Bildern pro Sekunde eine zusammenhängende Bildfolge als flüssige Animation auf. Wenn also ein 100-Hz-Monitor abwechselnd je ein Bild für das rechte und linke Auge anzeigt und diese Bilder auch ausschließlich vom jeweiligen Auge gesehen werden, dann entsteht eine dreidimensionale Animation. Diese erscheint immerhin noch mit 50 Bildern pro Sekunde und ist damit schnell genug, um als flüssig bezeichnet zu werden.

Natürlich würde es niemand schaffen, 100mal pro Sekunde absolut exakt mit den Augen zu zwinkern (außer vielleicht mit Hilfe illegaler Substanzen?!), und deshalb übernimmt diesen schwierigen Part die sogenannte Shut-



Gib't's leider nicht auf Krankenschein

terbrille. Im Prinzip besteht sie aus zwei LCD-Anzeigen, wie man sie beispielsweise in einem Game Boy findet. Die Brille wird in das Signal der VGA-Karte geschleift und schaltet abwechselnd eine der Anzeigen auf durchsichtig und die andere auf undurchsichtig. Das geschieht so schnell, daß man außer einem leichten Dunklerwerden der Brille vom eigentlichen An- und Abschalten nichts merkt (ähnlich wie bei einer Neonröhre, die ja auch 50mal pro Sekunde an- und abgeschaltet wird).



Jetzt fehlt nur noch ein Schritt: Wenn das Programm, das die Monitorbilder erzeugt, mitgeteilt bekommt, daß es abwechselnd eine rechte und eine linke Ansicht der Szene erzeugen soll, entsteht ein plastischer Effekt, der sich sehen lassen kann.

3D-Max

Der derzeit günstigste Weg, um zu einem annehmbaren, plastischen Spielfeld zu gelangen, führt über die 3D-Max-Brille von Kasan. Das knapp 300 DM teure Hi-Tech-Spekulieren wird vom Tier Zwo Verlag in Bonn vertrieben und ist ein Zubehöriteil, das so einfach funktioniert, wie man sich das immer gewünscht hat.

Das System besteht aus einer 8-Bit-Steckkarte, die in einen freien Slot im PC kommt, je einem Ein- und Ausgang für das Kabel des VGA-Signals und einem Anschluß für die eigentliche Brille. Im Lieferumfang enthalten ist außerdem eine CD mit Treibersoftware und einigen Demoprogrammen.

Nach der Installation, die innerhalb von 10 Minuten auch von Nichtfachleuten ausgeführt werden kann, ist es bereits möglich, beliebige 3D-Games wie Hi-Octane, Magic Carpet oder Descent aus einer völlig neuen Perspektive zu erleben. Das ganze funktioniert mit Billig-VGA-Monitoren zufriedenstellend und mit modernen Spitzenmonitoren geradezu traumhaft. Statt auf einer platten Mattscheibe befindet sich das Spielfeld nun irgendwo in einem imaginären Raum zwischen Brille und Monitor.

Um es gleich vorwegzunehmen: Der schnelle Blick um die Ecke bleibt Spielern noch immer verwehrt, denn mit einem echten 3D-Ambiente hat man es halt immer noch nicht zu tun. Aber gerade bei Orientierungsverwirrenden Games wie Descent finden sich plötzlich Ecken und Nischen, die vorher gar nicht als solche erkennbar waren.

Man darf nicht vergessen, daß die Spiele selbst ja eigentlich für einen 2D-Monitor entwickelt wurden und gar nicht die nötigen Freiheitsgrade und Tastensteuerungen für alle Bewegungen unterstützen. Es wird jedoch lediglich eine Frage der Zeit sein, wann sich die Spieleindustrie dieser Technik annimmt und Spiele produziert, bei

denen dreidimensionales Sehen von vornherein zum Gameplay gehört und nicht nur Feature ist. Die 3D-Max-Brille ist ein günstiger Einstieg in die 3D-Welt und bringt jede Menge Software für ein gewaltiges Aha-Erlebnis mit sich.

I-Glasses

Noch wesentlich cyberorientierter sind die sogenannten I-Glasses, die jedoch im Grunde ebenfalls auf dem beschriebenen Verfahren basieren und bis auf die zusätzlichen Steuerungsoptionen zu den 3D-Max-Games kompatibel sind.

Nachteile bei der Herstellung von Cyberhelmen sind die Displays. Herkömmliche Helme haben für jedes Auge einen eigenen kleinen LCD-Bildschirm. Da solche Bildschirme, wenn sie farbig und hochauflösend sein sollen, sehr teuer sind, werden auch die Brillen sehr teuer, da man ja zwei der kleinen Schirmchen braucht.

Die I-Glasses kombinieren einen zentral angebrachten LCD-Monitor mit einem Spiegelsystem und eingebauten Shuttergläsern.

Das macht den Cyberhelm nicht nur billiger in der Herstellung, sondern reduziert auch noch das Gewicht dramatisch. Trotzdem sollte man bedenken, daß ein I-Glasses-Helm in den Preisregionen eines wirklich guten 17-Zoll-Monitors liegt und diesen keinesfalls ersetzen kann.

Dafür gibt's ein zusätzliches Gimmick, nämlich die Möglichkeit, an den Helm einen Head-Tracker anzufanschen. Ein solcher Tracker enthält einen Lage-Sensor, der die momentane Kopfhaltung des Spielers via serieller Schnittstelle in den Rechner speisen kann. Ein Spiel kann diese Positionsdaten auswerten und als erweiterte Steuerungsmöglichkeit nutzen. So läßt sich beispielsweise die Steuerung eines Flugzeugs mit dem Joystick realisieren, während der Pilot gleichzeitig seinen Blickwinkel durch Kopfbewegungen steuert.

Spiel ohne Grenzen

Wer sagt's denn: Kaum hat man in einem Artikel darüber gemeckert, daß niemand richtige Cybergames entwickelt, schon erreicht einen die

Meldung, daß so etwas doch geschieht, und zwar mitten in Deutschland. Die Firma VRT schreibt gerade für Escom eine eigene Spieleleserie, die die kompletten Fähigkeiten

der I-Glasses unterstützt. Wir haben uns die Vorabversion von *InCyberia* ansehen dürfen und können es kaum erwarten, Euch im nächsten Heft brandaktuelle Infos zum ersten "echten" Cyberspace-Adventure zu liefern.

Tom



Auch für derartige Eigenschaften ist es ausschlaggebend, wie tief die I-Glasses in die Programmierung eines Spiels integriert wurden. Ein nachträglicher Patch über das eingangs erwähnte 3D-Spiel läßt zwar beispielsweise die Umgebung plastisch erscheinen, die angreifenden Monster sind jedoch noch immer zweidimensional. Auch der Blick um die Ecke

ist in den Originalroutinen des Games nicht vorgesehen. Bei den mitgelieferten Patches für gängige 3D-Games ist also durch die Mehrausgabe gegenüber der Shutterbrille nicht viel gewonnen, zumal die Implementierung des Trackers in bezug

Präzision sehr zu wünschen übrig läßt.

Auf der mitgelieferten CD finden sich jedoch auch Demoprogramme, die speziell für die I-Glasses geschrieben wurden. Sie zeigen, daß alles perfekt funktionieren könnte. Es wird also Zeit, sich für größere Produktionen der beschriebenen Möglichkeiten anzunehmen. Wie auch immer: Wer ein Fan von Cyberpunk-Romanen ist und endlich eigene Erfahrungen auf diesem Gebiet sammeln möchte, findet in den I-Glasses ein Produkt, das zur Zeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im Genre aufweisen kann.

tom



Produktinfo

3D-MAX

Preis: ca. 300 DM
Hersteller: Kasan
Lieferant: Tier Zwo, Weselstr. 12,
53113 Bonn

Produktinfo

I-Glasses

Preis: ca. 2000 DM (inkl. Tracker)
Hersteller: Virtual I-O
Vertrieb: Escom, Tiefgartenstr. 9,
64646 Heppenheim

Voodoo und blaue Augen

Im Voodoo-Museum macht sich Gabriel Knight kundig

Grusical-Fans wissen es schon lange: Das Böse lauert überall da draußen, und nur unerschrockene PC-Helden können es besiegen. Selten jedoch war das Böse so übermächtig wie heute – eine ganze Reihe hochkarätiger Programme schickt sich an, Spielern das Fürchten zu lehren.

THEMA

Auch die digitalen Erscheinungsformen des Grauens sind mannigfaltig, und so kommt es, daß sowohl noch etwas verzagte als auch recht abgebrühte Geisterjäger auf ihre Kosten kommen. Eindeutig auf die letztgenannte Zielgruppe abgestimmt ist zum Beispiel Sierras Sieben-CD-Monster **Phantasmagoria**, prall gefüllt mit Spannung, Videos und Musik.

Phantasmagoria ist kein Adventure im bewährten Sierra-Stil, denn auch hier ging man mit der Zeit und integrierte Videosequenzen mit "echten" Schauspielern in das Spielgeschehen. Daher erinnert das

Spiel mehr an einen guten Gruselstreifen als an ein konventionelles Adventure. Das Gameplay ist überdies um einiges linearer und weniger komplex als bei bisherigen Sierra-Adventures:

Gerade erst haben Adrienne Delaney und ihr Mann Don Gordon begonnen, ihr neuerworbenes Haus einzurichten, eine uralte Villa in Neuengland, die seit Jahren leergestanden hatte, da fängt der Ärger auch schon an. Zum einen sind da

Trotz (oder gerade wegen) zahlreicher Anleihen bei Filmen und Büchern ist aus Phantasmagoria ein überaus spannendes und vor allem nervenaufreibend gruseliges Spiel geworden. So werden zum Beispiel Erinnerungen an Stanley Kubricks Meisterwerk *Shining* wach (zu dem Stephen King die Story lieferte) oder an diverse Lovecraft-Erzählungen. Fans von Stephen-King-Romanen und -Verfilmungen kommen jedenfalls voll auf ihre Kosten.

Leider gehen die etwas lineare Handlung und die vielen Videoszenen zu Lasten der Spielzeit, aber damit verhält es sich wie mit einem guten Film: Man kann ihn wieder und wieder angucken, und noch dazu entdeckt man bei "Phantasmagoria" auch nach mehrmaligem Durchspielen immer noch Videoszenen, die man zuvor übersehen hatte. Das Spiel spart nicht mit blutigen Mordszenen, und ist daher nur bedingt für Zartbesaitete und Minderjährige geeignet. Für Herbst '96 ist übrigens eine Fortsetzung geplant – leider nicht mehr unter der Leitung von Roberta Williams.

Ebenfalls von Sierra kommt das schon etwas ältere und nicht ganz so blutige **Gabriel Knight**, das auf traditionelleren Adventurepfaden wandelt. Gabriel Knight ist Händler für seltene Bücher und (Möchtegern-)Schriftsteller im French Quarter in New Orleans, der Metropole tief im Süden der USA, einem brodelnden Gemisch aus den Kulturen von Franzosen, Angelsachsen und afrikanischer Sklaven. Und – wie der Spieler bald erfährt – die Stadt ist das Zentrum des Voodoo-Kults in den Vereinigten Staaten.



Phantasmagoria:
Ein todernstes
Katz-und-Maus-
Spiel beginnt

Phantasmagoria:
nix für schwache
Nerven oder
Minderjährige

die Alpträume, die Adrienne andauernd plagen, zum anderen die beunruhigenden Veränderungen ihres Mannes. Als Don, völlig entgegen seiner früheren Natur, immer launischer und aggressiver wird, beginnt Adrienne, sich Sorgen zu machen. Bei der Erforschung des alten Hauses kommt sie langsam dem schrecklichen Geheimnis auf die Spur: Der frühere Besitzer des Hauses, ein Magiekünstler namens Carno, hatte seinerzeit einen Dämonen entfesselt, der alsbald von seinem Befreier Besitz ergriff. Seit Carnos (unnatürlichem) Ableben lauerte dieser Dämon auf ein neues Opfer. Und das hat er nun gefunden. Schon bald muß Adrienne um ihr Leben kämpfen ...



H.P. Lovecraft: Die Mythologie des Grauens

Howard Phillips Lovecraft, geboren 1890 in Providence, Rhode Island, der in Filmen und Spielen aus dem Horror-Genre immer wieder zitiert wird, gilt heute als einer der bedeutendsten amerikanischen Autoren von Schauer- geschichten. Zeit seines Lebens ein Sonderling und Außenseiter, von ignoranten Herausgebern häufig abgelehnt, wird er heute von Kritikern oft mit Größen wie E. A. Poe in einem Atemzug genannt. Auch in Deutschland hat er mittlerweile eine stattliche und überaus begeisterte Fangemeinde gewonnen. Einen Großteil seines Lebenswerkes stellen die zahlreichen Kurzgeschichten dar. Außerdem gibt es noch zwölf längere Werke von ihm, darunter die Prisoner-of-Ice-Vorlage "Die Berge des Wahnsinns". Die meisten seiner Werke erschienen in der amerikanischen Zeitschrift "Weird Tales" und wurden erst später in Buchform herausgegeben.

Lovecraft schuf eigens für seine Erzählung eine komplexe Mythologie, komplett mit Göttern, urzeitlichen Wesen und schrecklichen Kulturen, die im fiktiven Buch des verrückten Arabers Abdul Alhazred, dem fürchterlichen "Necronomicon", beschrieben sein sollen. Es handelt von uralten, kosmischen Rassen, die lange vor dem Menschen die Erde besiedelten, sich furchtbare Schlachten lieferten und in Dekaden untergingen. Götter mit unaussprechlichen Namen wie "Cthulhu", "Azathoth" oder "Ithaqua" planten mit Unterstützung einiger irdischer Völker, die Erde zu unterjochen, jedoch wurden sie nach titanischen Kämpfen wieder ins Weltall vertrieben. Viele von Lovecrafts Erzählungen beschäftigen sich mit dunklen Kulturen, die an abgelegenen und unheimlichen Orten der Welt überlebt haben und die diese Götter auf Hexensabbaten verehren und ihnen Menschenopfer darbringen. Finstere

Träume beherrschen die Opfer dieser Kulte. Anderen, den Traumgeheim, erschließen sich im Schlaf morbide Parallelwelten voll faszinierender Phantasiegestalten. In Lovecrafts Erzählungen herrscht meist eine Stimmung von Zerfall und Verwesung, die Handlung spielt in uralten, heruntergekommenen Stadtvierteln und in Gegenden, die von den Menschen gemieden werden. Lovecraft beschränkt sich dabei meist auf unscheinbare und doch furchterregende Andeutungen des Grauens, das oft nur für einen kurzen Augenblick sichtbar wird.

Lovecrafts Werke scheinen sich hervorragend für Spiele aller Art zu eignen. Es gibt sogar ein Lovecraft-Pen&Paper-Rollenspiel von der Firma Chaosium. Hochwertigen Computerspielen mit Lovecraft-Thematik hat sich in der Vergangenheit hauptsächlich die Firma Infogrames gewidmet: **Shadow of the Comet** überzeugte vor mehr als zwei Jahren durch die spannende Story und dichte Atmosphäre. Der Nachfolger **Prisoner of Ice** bringt Grafik, Sound und Bedienung auf den allernuesten Stand, entfernt sich jedoch auch weiter von der Vorlage als sein Vorgänger. Im 3D-Klassiker **Alone in the Dark** schließlich steuert man den Detektiv Camby durch eines der für Lovecraft typischen, verfallenen Landhäuser Neuenglands, löst Rätsel und erwehrt sich unzähliger Ungeheuer. Die damals revolutionäre 3D-Grafik weiß auch heute noch zu gefallen, und die beklemmende Stimmung kommt immer noch genauso gut rüber, zumal es mittlerweile für wenig Geld zusammen mit Teil 2 der Saga auf einer CD erhältlich ist.

Wer übrigens Lovecrafts Geschichten selbst kennenlernen möchte, ist zum Einstieg mit dem Taschenbuch "Cthulhu Geistergeschichten" vom Suhrkamp Verlag gut beraten.

Preisknaller

(solange Vorrat reicht)	
7th Guest	19,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Formula 1 GP	29,95
Goblins 1+2	19,95
Hell	19,95
Inca	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Noctropolis	29,95
Patriot	19,95
Populous2/Powerm.	29,95
Return to Zork	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Simon t. Sorcerer 1	29,95
Space Quest 4	19,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
War in the Gulf	19,95
Wing Armada	29,95
X-COM+Subwar2050	59,95

Game It!

☎ 0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1

Compuserve 100106,3111

☒ Game It! - 87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Die Siedler 2	74,95
Dungeon Keeper	79,95
Formula 1 GP 2	89,95
Indy Car Racing 2	67,95
NBA Live 96*	74,95
Pole Position	79,95
RAN Trainer 2	69,95
Rebel Assault 2	64,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4*	89,95

Spiel des Monats:

Z 64,95

Wir vertreiben keine „Erotik“ und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	89,95	Metal Lords*	79,95	Vollgas dt.	77,95
3D Pinball	64,95	Millenia*	59,95	Wargame Bundle	74,95
5th Musketeer*	89,95	Mission Critical*	74,95	Warhammer	74,95
11th Hour	79,95	Monopoly	67,95	Werewolf/Comanche	69,95
AH 64 Longbow*	79,95	Myst dt.	64,95	Westwood Compilat.	69,95
Albion	79,95	NBA Jam Tourn.	84,95	Wetlands	54,95
Aliens	69,95	Need for Speed	74,95	Wing Commander 3	89,95
Alien Odysee	69,95	NHL Hockey 96	74,95	Worms	59,95
Alien Virus e.	59,95	Panzer General	64,95	X-COM dt.	59,95
Amerika / Civil War	69,95	PAWS	64,95	GOLF	
Anvil of Dawn*	69,95	Perfect General 2	69,95	Sensible Golf	59,95
Apache Longbow	64,95	Phantasmagoria	74,95	PGA Tour Golf 96	74,95
Ascendancy	74,95	Pinball Illusions	54,95	Links 386 + 2 Plätze	59,95
Battle Isle 3	74,95	Pitfall Win95	74,95	Viele Plätze für	49,95
Bermuda Syndrom*	79,95	Pro Pinball: The Web	49,95	Flugsims	
Bioforge Gold*	79,95	Psycho Pinball	64,95	Liste „Flugsims“ anfordern	
Braindead 13	59,95	RAN Soccer	69,95	Airbus 2 (Win95)	69,95
Caesar 2	72,95	Raven Project*	74,95	Flight unlimited	79,95
Capitalism	69,95	Rayman*	69,95	Flugsimulator 5.1 e	79,95
Caribbean Disaster	79,95	Red Ghost*	79,95	FS 5 Scen. Designer	64,95
Carrier Strike Force*	74,95	Riddle of Master Lu	79,95	FS 5 Flight Shop*	79,95
Championship Man.	84,95	Ring der Nibelungen	59,95	RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Civilisation Net	79,95	Schleichfahrt*	84,95	Europe 1	54,95
Command Aces o.t.D.	72,95	Sens. W. of Soccer	69,95	alle Regionen D/AU je 44,95	
Crusader	74,95	Shannara	69,95	Multimedia München2	49,95
Cybermage*	74,95	Shell Shock	74,95	Hongkong	44,95
Deathkeep AD&D*	74,95	Shock Wave Win95*	69,95	Hardware	
Der Planer 2	69,95	Sid Meier Classics	79,95	Liste „Zubehör“ anfordern	
Der Seelenturm	69,95	Silent Hunter	69,95	Joysticks	
Destruction Derby	84,95	Sim City 2000 Collect.	82,95	CH Flightstick	79,95
Dime City	74,95	Simon the Sorcerer2	69,95	CH Flightstick Pro	139,95
Dungeon Keeper	79,95	Space Marines	74,95	CH Virtual Pilot	149,95
Earthworm Jim 2 +1*	62,95	Space Quest 6	74,95	CH Pedals+Nascar R.	99,95
Entomorph	69,95	5 x Star Trek		Sidewinder + Fury3	119,95
Fade to Black	79,95	25th Anniversary	24,95	Gravis Gamepad	29,95
Formula One GP 2*	84,95	Next Generation e.	79,95	Gravis Analog	39,95
Frankenstein	89,95	Next Generation dt.	89,95	Gravis Analog Pro	44,95
Gabriel Knight 2	79,95	Generations*	a.A.	Gravis Firebird	99,95
Games Cheat	29,95	Omnipedia e.	74,95	Gravis Phoenix	159,95
Grand Prix Manager	84,95	Steel Panthers	69,95	Neu! Thrustmaster	
Harvester*	89,95	Stonekeep	89,95	TM XL Action Control	59,95
Heroes o Might&Magic	79,95	SU 27	69,95	TM FCS Flight 2	119,95
Imperum Romanum*	74,95	Talisman	69,95	TM F16 Flight	239,95
King's Quest 7	59,95	Tie Fighter SVGA	59,95	TM Weapon Contr. 2	179,95
Kingdoms of Germany	39,95	TFX 2000 EF	79,95	TM Form. T2 Lenkr.	239,95
Mad TV 2*	74,95	This means War!*	84,95	Soundkarten	
Made in Germany	59,95	Thunderhawk 2*	74,95	Ultrasound ACE	169,95
Magic Carpet 2	74,95	Thunderscape	74,95	Ultras. Plug&Play	249,95
Magic the Gathering	94,95	Ticonderoga Win95	74,95	SB 16 VE IDE	159,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95	TOP GUN*	94,95	SB 32 Plug&Play	269,95
Mech 2 Data Disc.	a.A.	US Navy Fight. Plus	82,95	Yamaha SW 20 PC	249,95
Mega Pack 4*	a.A.	Virtual Carts*	94,95	Yam. Wavetable Up.	199,95

Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilservice
Viele Titel auch in 3,5" lieferbar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95

Preise Stand 4.12.95 - * = noch nicht verfügbar am 4.12.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

Nachnahmeversand: DM 10,90 + 3,- NN-Gebühr, Vorkasse / Scheck DM 7,90, jeweils ab DM 250,- frei



**Prisoner of Ice:
Lavaströme in
der Antarktis**



**Eingeschleimt:
So sehen die Opfer
der Prisoners aus**

Schon seit Tagen sind die Lokalzeitungen voll von Meldungen über mysteriöse Voodoo-Morde, bei denen die Opfer meist grausam verstümmelt wurden. Merkwürdige Symbole wurden außerdem an den Tatorten gefunden. Neugierig, wie er nun einmal ist, entscheidet Gabriel sich, Nachforschungen anzustellen; sein Vorwand: Er wolle über das Thema eine Novelle schreiben. Schon bald befindet sich Gabriel tief in der bedrohlichen Welt der Menschenopfer und des Voodoo. Im Laufe des Spiels findet er auch mehr über seine Vorfahren, die Ritter aus Deutschland, und deren "Schattenjäger"-Tradition heraus. Es kommt, wie es kommen muß: Gabriel tritt in die Fußstapfen der Ahnen und wird ein "Schattenjäger", ein Bekämpfer des Bösen auf der Welt.

Gabriel Knight spart zwar nicht mit gruseligen und mitunter blutigen Szenen, doch es entsteht nie der Eindruck, vor einem Splatterspiel zu sitzen. Dazu ist die Atmosphäre des okkulten New Orleans einfach zu überzeugend, fesselnd und realistisch. Das wird durch die überaus gelungene Sprachausgabe der CD-Version noch verstärkt: In der englischen Version lieh zum Beispiel Tim Curry ("Rocky Horror Picture Show", "Clue") Gabriel seine Stimme. Auch die Musik paßt exzellent zur Atmosphäre, die sich langsam, aber stetig aufbaut und sich gegen Ende immer unheimlicher verdichtet.

Im Gegensatz zum rätselarmen Phantasmagoria ist Gabriel Knight nicht innerhalb eines Wochenendes geknackt. Die Rätsel sind zahlreich und sehr logisch, aber doch recht hart, so daß das Spielvergnügen lange Zeit anhält. Die Grafik ist zwar nicht mehr ganz auf der Höhe

der Zeit (kein SVGA, keine Videosequenzen), aber wen stört das schon angesichts der erwähnten Vorzüge, zumal man das Spiel mittlerweile mit etwas Glück "gebraucht" günstig erwerben kann.

Wesentlich nervenfreundlicher als die vorgenannten Titel gibt sich Infogrames' **Prisoner of Ice**. Wie bei dem etwas betagten Vorgänger **Shadow of the Comet** liegt auch diesem Spiel eine Erzählung von **H. P. Lovecraft** zugrunde, nämlich die *Berge des Wahnsinns*.

In der Rolle des amerikanischen Geheimagenten Ryan muß man einen unheimlichen Kult daran hindern, die "Großen Alten", uralte

Götter, auf die Erde zurückzurufen. Dazu kommen noch Auseinandersetzungen mit den Prisoners of Ice, froschartigen Wesen, die im ewigen Eis der Antarktis kaltgestellt waren, bis die britische Marine zwei der Kreaturen zur näheren Untersuchung in einem U-Boot abtransportierte. Als ob das alles noch nicht genug wäre, muß sich Ryan auch noch mit Nazi-Agenten herumschlagen. Dabei lernt er, ähnlich wie sein großes Vorbild Indy, die verschiedensten Örtlichkeiten im Spiel kennen: Die Falkland-Inseln, Buenos Aires und sogar die Zukunft.

"Prisoner of Ice" legt viel Wert auf gepflegte Gruselstimmung, die völlig ohne Blut auskommt. Wohlige Schauer beim Erscheinen eines Prisoners wechseln sich mit Rätselpassagen im Indiana-Jones-Stil ab. Besonders furchteinflößend ist "Prisoner of Ice" zwar nicht, aber stundenlangers Spielspaß vor einem interessanten literarischen Hintergrund ist garantiert.

Kenner der Vorlage werden dennoch ein wenig enttäuscht sein: Stellenweise wird der Cthulhu-Mythos eher frei ausgelegt, und die Story wirkt manchmal etwas konfus.

Elmar Schwarzl

Tips für Gruselfreunde

Programm	Medium	Preis	Hersteller	Thema
Phantasmagoria	7 CDs	ca. DM 100	Sierra On-Line	Video-Hatz im Stephen-King-Stil
Prisoner of Ice	1 CD	ca. DM 90	Infogrames	Adventure im Indy-Jones-Stil mit vereinzelt Grusleinlagen
Shadow of the Comet	Disk	ca. DM 90	Infogrames	Vorgänger von Prisoner of Ice, Grafik und Steuerung sind nicht mehr ganz up-to-date
Gabriel Knight	CD/Disk	ca. DM 50	Sierra On-Line	Packende Voodoo-Geschichte in New Orleans, auf CD mit Promi-Sprachausgabe (z. B. M. Hamill und Tim Curry)
Cthulhu Geistergeschichten	Taschenbuch	ca. DM 15	Suhrkamp Taschenbuch,	Gruselgeschichten rund um uralte Götter, verwunschene Häuser und zerfallene Dörfer

Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT ANL	59,90
AL QADIM 3,5"	24,90
BATTLEBUYS KOMPL. DT.	24,90
DELTA IV 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT	24,90
DRAGONS LAIR	49,90
DUSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
EARTH SIEGE KOMPL. DT	29,90
FIRE & ICE 3,5"	24,80
FS 5/0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT	49,90
HUGO DT ANL. 3,5"	59,90
ISHAB II KOMPL. 3,5"	39,90
MENZEBERANGAN DT ANL. 3,5"	19,90
PANZERGENERAL DT ANL. 3,5"	24,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT	85,90
RETURN TO ZERO DT ANL. 3,5"	24,90
SHANGHAI 2 DT ANL	24,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT 3,5"	19,90
STARLOCH KOMPL. DT 3,5"	29,90
STERNENHIMMEL KOMPL. DEUTSCH	24,90
SUBSWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT	49,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W.O.D. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	24,90

CD-ROM-GAMES

16TH ULTRA PINALL - OUTPOST - (SIERRA) D A	71/KK
6TH MUSKETEER, DT HANDBUCH	24,80
11TH HOUR KOMPL. DT.	99,00
1942 PACIFIC AIR WAR KOMPL. DT ANL	39,90
LEWINGMANS, DT ANLEITUNG	69,00
17TH QUEST ANL	85,00
ACES OVER EUROPE CLASSICS - SIERRA -	14,95
- ACROSS THE RHINE KOMPL. DT	89,50
ACTION SOCCER KOMPL. DT	69,00
AIR HAWC / COMBINATION KOMPL. DT	69,00
AIR POWER KOMPL. DT	89,00
ALBION KOMPL. DT	49,90
ALIENI VIRUS *	99,00
ALIENS - COMICBOOK ADVENTURE	79,00
UNDER ARCADE ADVENTURE 95 KP DT	99,00
ALIEN LOGIC (SSI) - SKYREALMS	25,00
- ALONE IN THE DARK & II. KOMPL. DT	29,90
- ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	29,90
AMERIKA TITAN KOMPL. DT	75,00
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,00
PAPACHE A4 64 LONGBOV KOMPL. D, D	79,00
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE, K.D	89,00
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,00
AUSALIT RIGGS, DT ANL *	89,00
ASTERIX, DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT	49,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,00
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,00
COMICS RYING, OST DELUXE EDITION K.D	99,00
BAT FLYING FORTRESS, DT ANL	39,90
B&O FLYING SHOP FUR FLUGSIMUL 5 1 K.D	89,00
BATMAN FOREVER DT ANL *	69,00
BATTLEBEAST KOMPL. DT	69,00
BATTLEBATH A STRECHEN 2,1, PANZERGENERAL OV	79,00
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT	89,00
BATTLEISLE 3 - SCHATTEN DES IMPERIUMS - K.D. 85,00	85,00
BATTLE RACE TEAM, DT ANL	29,90
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEWATH A STRECHEN 2,1, KOMPL. DT	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT	79,00
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	79,00
BINGI KOMPL. DT	89,00
BINGI GOLF KOMPL. DT.	89,00
BITMAP BROTHERS COMPILATION INKL. GOODS /	59,00
CADAVR - MAGIC POCKETS / XENON II	59,00
SPEEDBALL 2 DT ANI	59,00
BLISSFUS KOMPL. DT.	65,00
BLOLO DT ANL	49,00
BRANDNEID 13 KOMPL. DT	85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT ANLEITUNG	79,00
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT	69,00
BURNING STEEL - DT ANLEITUNG	29,90
BURNING STEEL II - JOURNEYMAN * -	29,90
BURNING CYCLE DT ANL	49,00
BURNING STEEL & MISSION 1 - 3 KOMPL. DT	49,00
BURNING STEEL II, KOMPL. DEUTSCH	49,00
BURNING STEEL II, DT ANLEITUNG	29,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	49,00
BZ26 ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
- CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,00
- CAMPAIGN 1,3 KOMPL. DEUTSCH	89,00
- CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	69,00
CARRIER STRIKE FORCE, KOMPL. DEUTSCH	35,00
CAR & DRIVER * STORMOVIK SU 25 BUNDE	39,00
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOI. II, LOTUS 3 /	79,00
CHICKADEES / PREMIERE MANAGER II	29,00
CHEWY ESCAPE FROM FS KOMPL. DT	29,00
CIVILIZATION	35,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION /	79,00
CLASH OF D. DT ANLEITUNG *	39,00
CLIVNE, KOMPL. DEUTSCH MICROPROSE *	89,00
CLIPPING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,00
COCKTEL KID COLLECTION INKL. WOODRUFF &	99,00
SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE	79,00
COLONIZATION KOMPL. DT	49,00
CONQUER DT ANL	79,00
COMMANDER INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT	49,00
COMMANDER INKL. CONQUEST ENGLISCHE VERSION	49,00
COMMANDER INKL. CONQUEST ENGLISCHE VERSION	49,00
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT	85,00
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99,00
CRUSADER - GREENWOLD - KOMPL. DT	85,00
- CRUSADER, GREENWOLD, KOMPL. DT	89,00
CYBERMAGE: DARMKUCHT AWAKENING, KOMPL. DT * 99,00	99,00
CYBERSPEED DT ANL	79,00
DAEDALUS ENCOUNTER, KOMPL. DT	89,00
DARK SUN II, DT ANL	39,00
DARK UNIVERSITY, KOMPL. DEUTSCH	39,00
DA SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL. DT	29,00
DAWN PATROL	29,00
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II- KOMPL. DT	35,90
DAY OF TENTACLE II - D. DT ANLEITUNG *	39,00
DEER CLOU INKL. PROPERTY KOMPL. DT	69,00
DEER CAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	29,00
DEER MEISTER KOMPL. DT	79,00
DEER REEDER, KOMPL. DT	79,00
DESCENDANT DT ANL	49,00
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT ANLEITUNG	49,00
DIE VERURTEILTE RALLYE INKL. GAMEPAD	54,00
DIE WITTE CITY KOMPL. DEUTSCH	54,00
DOGFIGHT DT HANDL.	49,00
DORAGON LOGE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT	79,00
DURANDZIRKEL KOMPL. DT.	69,00
DREAMWEAVE	79,00
DUNGEON 2 & LURE OF TEMPTRESS	79,00
DUNE I, KOMPL. DT	79,00

CD-ROM-GAMES

DUNE 1 - BATTLE OF ARAKIS	KOMPL.DT	79
DUNGEON MASTER 2	KOMPL.DT	79
EARTHWORM JUNG 2 (INKL. EWJ 1)	DT ANL *	79
EMPIRE DE LUXE II	1. CD OF WAR -	79
ENDORFUNK	DT ANL *	79
ENTOMORPH - THE PLAGUE	-	79
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 - 3	KOMPL.DT	79
EXTREME PINBALL *		79
F 14 FLEET DEFENDER GOLD	DT. HANDB.	79
FACED TO ROCK	DT. DEUTSCH	79
FALCON 30 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.		79
FANTASY FEST COLL. INCL. DUNGEON H.A.		79
STRONGHOLD/UNLIMITED ADVENTURES/		79
FANTASY EMPIRE		79
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH		79
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT		79
FIFA SOCCER 96 KOMPL.DT		85
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD		85
FILAMOND TOUR KOMPL.DT		79
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH		79
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT		79
FLIGHT PACK ** INKL. F 19 STEALTH FIGHTER /		79
F 16 MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT		79
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT		79
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH		79
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HAWAII		79
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)		79
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. *		99
FRANKENSTEIN - INTERPLAY -		79
FREDDY PHARKAS DT ANL.		79
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON		79
FUSSBALL TOTAL KOMPL.DT		79
FUTZBALL WERLID - MINIGOLF - DT ANLEITUNG		79
FX FIGHTER		79
GABRIEL KNIGHT 2 - BEAST WITHIN - *		85
GADGET		84
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2 /		79
FRONTIER - PROJECT NOMAD/HUMANS		79
GODBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D		79
GONE FISHIN		39
GRANDEST FLEET DT ANL		79
GRAND PRIZ MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. *		89
HARDWARE		79
HARDBOSS 5		79
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION		89
HATTRICK! (KARLION) KOMPL.DT		79
H.E.L.L. KOMPL.DT		79
HEROES OF NIGHT 3 MAGIC		79
HEXEN DT ANL		79
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT		79
H.O.C.I.A.N.E DT ANL		79
HOCKEY INCL. 1911 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT		79
HOLZHENWELT SAGA KOMPL.DT		35
HOT NEWS **		79
HUGO II ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.		79
HUMAN RECALL KOMPL.DT		79
HUNTER JAMES II ADVENTURE KOMPL.DT		79
INDY CAR RACING (PAPYRUS)		79
INDY CAR RACING II		85
INFERNO		79
IRON ASSAULT		79
IRON HELM DT HANDB.		79
ISHAR TRILOGY 1-3		79
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELLE		79
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT		79
JAGHNY MEGACOMB ANL.		79
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)		79
JOURNEYMAN PROJECT TURBO		79
JUNGLE STRIKE		79
JURASSIC PARK		79
KASSEER DE LORE KOMPL.DT		79
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION		79
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. - JEWELCASE -		59
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT		69
KICK BACK GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)		79
KILKEN PLAY KOMPL.DT		79
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH		79
KOLUMBIEN CHRISTOPH KOMPL. DEUTSCH		89
KYRANZIA 3 - HAND OF FATE		79
KYRANZIA 3 - MALCOM'S REVENGE KOMPL. DT		85
L-ZONE		39
LANDS OF LORE DT ANL		34
LARRY 1 - 6 COLLECTION DT ANL		79
LAST DYNASTY KOMPL.DT		36
LEGEND OF KYRANZIA & HOOK		29
LEMMINGS 1&2		79
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT		95
LINKS 388 INKL. 2 SCENERYS		49
LINKS 386 COXSHILL DUBBS PREAD *		49
LINKS 388 COURSE REVENUE COUNTRY CLUB		49
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND		49
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE		49
LIVE ACTION FOOTBALL DT ANLEITUNG		79
LOST EDEN KOMPL.DT		79
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)		79
LOTAR MATTHAUS SUPERSOCCER KOMPL.DT		35
LUCAS ARKS ARCHIVE INKL. INDIANA JONES 4 -		79
SAM & MAX / REBEL ASSAULT / 02 TENTACLE		69
LUCKY ARTS 107 CENTAUR INKL. INDY 4 /		79
DAY 0: TENTACLE / MONKEY ISLANDS DT		79
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT		79
MAD IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS.		79
STERNSCHWEIF, BATTELSLE 2 KOMPL. DT.		69
MAUR. DEUTSCH *		79
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K DT		59
MAGIC CARPET IN KL. KOMPL. DEUTSCH		59
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT		24
MARCO COLL. KOMPL.DT		79
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN		79
/ AL QADIM - RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2		79
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT		45
MASTER OF ORICKN & U.F.O. DT ANL		79
MECHWARRIOR 1 - CLANS - KOMPL. DT.		35
MECHA RACE		79
MEPHISTO GENIUS 20 DT HANDB.		79
MICROMASTERS OF MEGALITHIR KOMPL. DT		79
MICROMACHINES II DT ANLEITUNG		79
MILLENNIA - ALTERED DESTINIES - KOMPL. DT. *		69
MISSION CRITICAL DT ANL		39
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT		89
MONKEY ISLANDS II CENTAUR INKL. INDY 4 /		79
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.		79
MORTAL COIL DT ANL		79
MYST KOMPL. DT		59
NAPOLEONICS INKL. AUSTRUTZ /		79
RECORDING 1 & 2 WERLID		79
NASCAR RACING (PAPYRUS) INKL. MAUSMATTE		39
NASCAR TRACK PACK		79
NAVY STRIKE KOMPL. DT.		79
NBA JAM TROUPEMENT DT ANLEITUNG		89
NBA LIVE 96 DT ANL.		79
NEED FOR SPEED DT HANDBUCH		79
NETWORK 4A KOMPL. DT		89
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS		79
NHL ICEHOCKEY 96 DT HANDB.		79
NIGHTCRAWLER		79
NOCTROPOLIS KOMPL.DT		79

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 • Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.-DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Laden in KASSEL • Laden in AUGSBURG

Laden in KASSEL Laden in AUGSBURG

Fünffensterstraße 9

Mo.-Fr. 9⁰⁰-18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo.-Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

Versand in Österreich

Tel.: 027 63/20 47 Fax 027 63/20 31

Mo - Fr 9.00-17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : oS = DM x8

CD-ROM-GAMES

NORTH & SOUTH
 OLDTIMER KOMPL.DT
 PANIC IN THE PARK DT ANL
PANZERGENERAL OT. HANDB.
 PANZERGENERAL OT. HANDB.
 PATRIZER KOMPL DT
 PC GAMES CHEAT
PERFECT GENERAL II
 PERFECT PINBALL DT ANL
 PGA TOUR GOLF 96 DT HANDBUCH
 PHANTASMAGORIA
 PINBALL ILLUSIONS DT ANL
 PINBALL WIZARD FOR WINDOWS DT ANL
PINBALL MANIA 2000 KOMPL. DT. *
 PINBALL WORLD DT ANL
 PITFALL MAYAN ADVENTURE (WIN 95) K DT
 PLANER II KOMPL. DEUTSCH *
 PLAYER MANAGER 2
 POLE POSITION E1 KOMPL DT *
 POLICE QUEST COLLECTION
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.
 POOL CHAMPION
 POOL CHAMPION 2
 POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VRG)
 POWER PACK INKL. MAD TV / RANTRAINER
 DER PLANER KOMPL DT
 POWERHOUSE V.1.2 - SIMULATION KOMPL. DT
 POWER & CONQUEST PRATES GOLD & FORM
 CAN / F 16 STRIKE Eagle 3 DTANL
 PRIMAL RAGE DT ANL
 PRINCE OF PERSIA COLLECTION
 PRISONER OF ICE KOMPL DT
 PRIVATEER - CLASH ENGL. VERSION UPDATEF.
 PROJECT PARADISE DT ANL
 PROJECT TODESPLENDE
PSY PINBALL - THE WEB - DT. ANL.
PSYCHO PINBALL
 PUPP KOMPL. DEUTSCH
 QUANTUM GATE
 RAN SOCCER KOMPL. DT
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.
 RAILROAD TYCOON DE LUXE
 RAVENLOFT INKL. MAUSMATE
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET - DT. ANL.
 REBEL ASSAULT KP DT/DT UNTERTEIL
 REBEL ASSAULT KP ENGL. VERSION UPDATEF.
 RED GHOST KOMPL DT
 RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR -
 RETRIBUTION
 REUNION
 RIDDLE OF MASTER LUD DT ANL
 RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT
 ROAD WARRIOR DT ANLUNG
 ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT
 ROMAN FLUSH PINBALL DT ANLUNG
 SCRAMBLE - CLASSIC FUN - DT ANL
 SCRAMBELL DT ANL
 SEAWOLF DT ANL
 SEAWOLF SSN-21
 SEAGULL WINGS OF COM. LUFTWAFFE
SELENTUUM KOMPL. DT.
 SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT ANI
 SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.
 SHANGHAI WASTELAND KOMPL DT
SHANGHAI 2 - GREAT MOMENTS - KOMPL. D.
 SHANNARA KOMPL. DEUTSCH I
 SHERLOCK HOLMES - LOST FILES (CLASSIC)
SHIVERS DT. ANL.
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL.
 SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH
SIEDLER 2 KOMPL. DT. *
SIM MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.
 SILENT HUNTER KOMPL. DT
 SILENT STEEL KOMPL. DT
 SIM BOX INKL. DER PLANER. MAD TV
 RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH
 SIM ANI CLASSIC KOMPL. DEUTSCH
 SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT
 SIM CITY 2000 INKL. MAD TV
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH.
A-TRAIN
 SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH
 SINGLES - MAD TV
 SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH
 SIM TOWER / WINDOWS DTANL
 SIM TOWN KOMPL. DT
 SIMON THE SORCERER KOMPL. DEUTSCH
 SIMON THE SORCERER 2 KOMPL. DT
SKAPHANDER - DER AUFTRAG - KOMPL. DT.
 SKINS GOLF AT BIG HORN DT ANLEITUNG
 SKUNNY DT ANLEITUNG
SLIPSTREAM 6000 DT. ANLEITUNG
 SPACE ACADEMY INKL. DT ANLEITUNG
 SPACE HULK CLASSICS
SPACE MARINES KOMPL. DT.
 SPACE QUEST COLLECTION 1+5
 SPACE QUEST 6 - GALAXIAL FRONTIER KOMPL. D
 SPACE QUEST 7 - PLANET GAMES
 SPORTS BUNDLE INKL. F1 95 96 SOCCER /
 PGA TOUR GOLF / FORM. ONE 91
 STARCROSSADER KOMPL. DT INCL. DATA
STAR RANGERS
 STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHAUSGABE
 STAR TREK EMISSARY COLLECTION
 STAR TREK FINAL UNITY COLLECTORS EDIT
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED
 STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT
 STAR TREK O / M N I P E D I A
 STARDUST SUPER EDITION DTANI
 STARDUST KOMPL. DT
 STEEL PANTHER - SBI
STONEKEEPER KOMPL. DT. - INTERPLAY -
 STRIKE COMMANDER - CLASSICS DT ANL
 SU-27 LANKER
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL. DT.
 SUPER
 SUPER YETIRIS PLUS 50 GAMES
 SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DTANL
 SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT
 TALISMAN KOMPL. DEUTSCH
 TANK COMMANDER INKL. MAD TV
 TANK FORCE 1942 DTANL
TEK-WAR DT. ANL.
 TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION - DT ANL
 TERROR & SURVIVAL INKL. KOMPL. DT
T.F.FE2000 FLURO FIGHTER KOMPL. DT.

CD-ROM-GAMES

THE DIG - LUCAS ARTS	DT ANI / UP DATEF	
THE HIVE WIN95		03.91
THE RAVEN PROJECT	DT ANI	89.91
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM - KOMPL DT.	*	89.91
THUNDERSCAPE - SSI		89.91
THE FIGHTER - FULL VERSION ENGL./UPDATE!		89.91
TILT - PINBALL - DT. ANI		89.91
TIME GATE KNIGHTS CHASE	KOMPL DT	85.91
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - K. D.	DN	85.91
TOURNAMENT FIRE AT WILL	KOMPL DT *	70.91
TORINS PAPER MAPS		70.91
TORNADO INK! OPER DESERTSTORM		10.91
TOTAL DISTORTION		69.91
TOWER-FLUGTSENSIMULATION-WIN 95	DANL	29.91
TRANSPORT TYCOON	KOMPL DT	39.91
TRUCKN' IT - TYCOON - THEME-PARK BUNDLE K.D.		39.91
TURRICAN 2	DT ANEITUNG	85.91
UEFA CHAMPION LEAGUE	DT ANI	85.91
ULTIMA VII COMPIATION	DT ANEITUNG	
ULTIMATE BOSS - SHIPS	DT ANI	
ULTIMA UNDERWORLD (CLASSIC)		
UNDER A KILLING MOON INK! LOSUNG DT.HANDB.		49.91
US NAVY FIGHTERS 1/5	KOMPL DT	89.91
US NAVY FIGHTERS MARINE FIGHTERS K.D		89.91
US SA - TIGERDROGA	KOMPL DT.	25.91
VIRTUAL KARTE KOMPL DT.		25.91
VOLLAGS KOMPL DT.		25.91
WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS - K. D.		89.91
WARGAME COLLECTION -SSI-		89.91
WARHAMMER - FANTASY BATTLE SYSTEM K.D *		89.91
WARRIORS	DT DELUX	71.91
WARRIORS DT HANDBUCH		71.91
WAYNE GRETZKY & NHL ALL-STARS	DT ANI *	71.91
WEREWOLF VS COMANCHE	KOMPL DT	70.91
WETLANDS TAKE A DEEP BREATH		69.91
WESTWIND	COMPIATION INKL LANDS OF LORE	69.91
WHEELS OF WOOD		29.91
WYRANIA 1&2 DUNE II DT VERSION		29.91
WHALES VOYAGE I		29.91
WHALES VOYAGE II - DIE ÜBERMACH K. D		29.91
WIAL-LIFE-DOPPEL CD 9506 CA.		29.91
WING COMMANDER - DEMOS, VIDEOS, ETC.		DM 5.91
WINNIE LEMPKES FUSSBALL MANAGER	KOMPL DT C	6.91
WINGS ARMADA	DT ANI	6.91
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS		
WING COMMANDER 2 - CLASSIC DT ANEITUNG		
WING COMMANDER 3 - KOMPL DT		109.91
WING COMMANDER IV KOMPL DT.		109.91
WING OF GLORY DT ANI		70.91
WIPE OUT DT ANEITUNG		70.91
WITCHAVEN	DT ANEITUNG	70.91
WORMS	KOMPL DT	70.91
WWF WRISTLEMANIA ARCADE GAME (WIN 95)		99.91
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (JFO 2) K.D.		39.91
X-WING COLLECTORS KOMPL DT		79.91
X-ZONE (BITMAP OTHERS) DT. HANDB.		69.91
ZOMBIE RAIDER DT ANI		79.91
ZOOPT DT ANEITUNG		79.91

CD-ROM-MULTIMEDIA

ABC GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	99,90
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95)	39,90
BEAVIS & BUTT-HEAD SCREENSAVER	39,90
BERTSLEMMAN UNILEX 1986 KOMPL. DT.	89,90
CINEMA MAN MS 96 WIN96 - ONLY -	89,90
CRANFORDER FLYING WINDOVS	39,90
DES GROSSE LEXIKOM KOMPL. DT. (COMPACT VLECH)	39,90
DAVID BOWIE JUMP - WINDOWS	75,90
DE PRINZEN INTERAKTIVE	65,90
DUMONT REISEFURHER 'PARIS' KOMPL. DT.	59,90
ELITE 2000 ENIGMA 2 KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS / WIN 95 DT. ANL.	109,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
FORREST GUMP - MUSIC, ARTISTS & TIMES -	69,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	79,90
GRAND PRIX 2000 ENIGMA 2 KOMPL. DT. 95	59,90
HAYDN - AUF DEN SPUREN VON - KOMPL. DT.	79,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	85,90
LANGENSCHIEDTS SPACHENKALENDER ENIG. 9629,80	
LE LOUVRE MUSEE DES PALAST KOMPL. DT.	79,90
LE MOND EN 1000 BILDERN KOMPL. DT.	119,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	79,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	39,90
PIACHOWK 1/96 KOMPL. DT.	39,90
PEGASUS 2/96 (MICROSOFT)	39,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	39,90
PEGASUS WINDOWS 95	39,90
TELE INFO CD (33 MID. deutsche Telefonschuesse) 33,80	
VISTA PRO 95 (MICROSOFT)	109,90
WOLFOOD LOUNGE - ROLLING STONES	79,90
WIE EINM MULTIMEDIA-PC FUNKTIONIERE! K.D.	45,90

PC-Soundkarten / Zubehör

SCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	129.00
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	245.00
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER	239.00
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	179.00
PROFS PRO FLIGHT STICK - THRUSTMASTER	179.00
RUDER PEDALS NSC - THRUSTMASTER	179.00
QS F-16 WAGON CONTROL - THRUSTMASTER	179.00
WAGON CONTROL WCS MARK II	179.00
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER	179.00
XL-GAME SHOCK - THRUSTMASTER	179.00
LOGITEC WINGMAN EXTREME	199.00
3D0 KARTE-CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	199.00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB	179.00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	179.00
IRCBRD BOARD GRAVIS	199.00
GRAVIS GAME PAD	179.00
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	179.00
JOYPAD SFX SINCUM PROGRAMMIERBAR	179.00
JOYSTICK SINCUM FX 3000	179.00
MITSUMI FX 3000 JOYSTICK 3D INTERN	199.00
PHOENIX FLIGHT X WCS (ADV. GRAVIS)	169.00
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169.00
SCREENBATE ACTIONBOXEN F.A.L.E. SOUNDKARTEN/3D	169.00
VIRTUAL PILOT PRO DT. AN.	169.00
WHEELS/STICKS AVAILABLE DT. HANDB	239.00
YAMAHA SW-20 PC SOUND EGE DT. HANDB	259.00
YAMAHA YST-MXS10 XW WOOFER DT. HANDB	199.00
YAMAHA YST-M5 - STEREOLOUTSPRECHER -	99.00



Knallbunte U

Farbenfrohe Grafik, putzige Animationen und durchspielte Stunden, obwohl man doch "nur kurz mal" spielen wollte – daran erkennt man ein gutes Jump'n'Run. Wir nehmen das Genre genauer unter die Lupe, zeigen die Meilensteine und trennen die Spreu vom Weizen.

Alles was Spaß macht

Manic Miner war mein erstes eigenes Computerspiel, und seither haben mich die Hüpfspiele nicht mehr losgelassen. Auch wenn sie nicht – wie gute Adventures – eine echte Geschichte erzählen, die Dinger machen einfach Laune. Daher habe ich mich auch mal dazu hinreißen lassen zu behaupten, es wäre kaum möglich, ein Jump'n'Run zu programmieren, das keinen Spaß macht. Von dem Grusel-Trio *Hugo*, *Zorro* und *König der Löwen* mußte ich mich zwar eines Schlechteren belehren lassen, aber alle anderen hier vorgestellten Spiele sind durchaus unterhaltsam.

Andreas

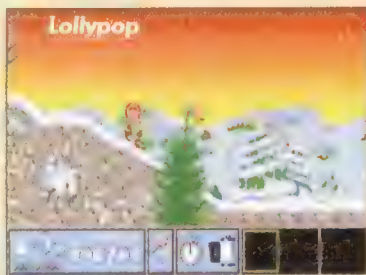
Anspruchsvoll



Zool und *Zool 2* von Gremlin waren lange Zeit Referenzspiele, was schnelle Jump'n'Runs angeht. Inzwischen sind sie technisch, vor allem in puncto Scrolling, nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand. Spielerisch müssen sie sich aber auch hinter neueren Produkten keinesfalls verstecken. *Zool* geizt nicht mit

Extras und Boni, der Held kann sich an Wänden festsaugen, es gibt knackige Endgegner und als Bonusspiel noch ein kleines Shoot'em-Up.

Ebenfalls immer noch eine Empfehlung wert sind *Oscar* von Flair, *Prehistoric 2* von Titus und das grafisch bestechende *Lollypop* von Rainbow Arts. Und vom Amiga auf den PC gehüpft ist *Superfrog* (Team 17), das ebenfalls noch einiges hermacht.



Während alles von interaktiven Spielfilmen und dreidimensionalen Actiongames redet, stürmt ein Game mit deutlichen Jump'n'Run-Einflüssen die Charts: *Hugo*. Und das, obwohl die spielerischen Qualitäten den Erfolg kaum rechtfertigen. Zugegeben, das Spiel ist vom Fernsehen her bekannt und hat daher einen gewaltigen Startvorteil; andererseits zeigt sich daran aber überdeutlich, daß auch auf dem PC für derartige Games ein Markt da ist.

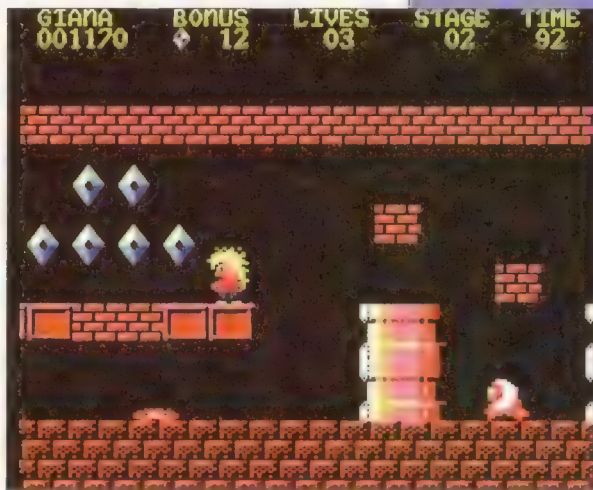
Die Hersteller von Konsolen haben das schon lange bemerkt. Nicht umsonst sind die Maskottchen der Videospiele-Giganten Sega und Nintendo die Hauptpersonen von Jump'n'Run-Games. Als erstes kam Nintendo auf den Dreh. Mit *Super Mario Brothers* produzierte man ein Spiel allerhöchster Qualität und spekulierte darauf, daß das Game gut genug ist, die Leute dazu zu bringen, ein NES zu kaufen und nicht etwa einen Homecomputer. Die Rechnung ging auf, und bei

Nintendo achtete man peinlich genau darauf, daß nicht irgendwelche Klone auf Homecomputern den Kauf der Konsole überflüssig machten. Als mit *Great Giana Sisters* eine nicht nur besonders freche, sondern auch ausgesprochen gute Kopie des Hits auf dem C-64 erschien, reagierte man – ungewöhnlich in einer Branche, in der abgeкупferte Spielideen an der Tagesordnung sind – mit einer Klage gegen die Herstellerfirma Rainbow Arts und erreichte die Einstellung des Vertriebs.

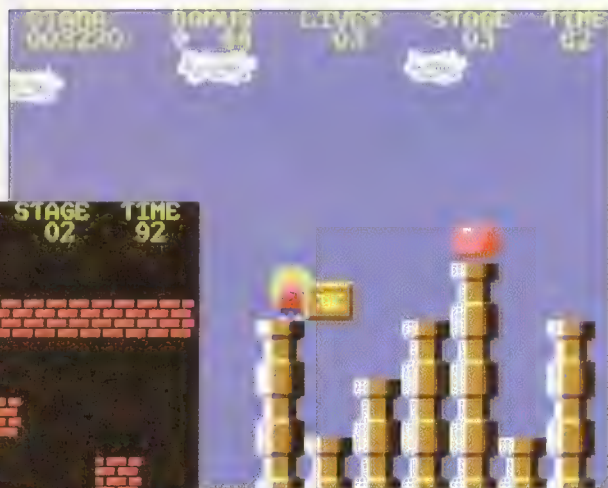
Doch was war eigentlich so neu und genial an *Super Mario Brothers*, daß es einen ungeahnten Boom des Genres einleitete? Schon ganz zu Beginn der Ära der Computerspiele hüpfte ein Held über Plattformen, auf denen Fässer gen Erde rollten, mußte ausweichen und springen. Dabei waren gute Reaktionen und ein Gefühl für Gefahrensituationen nötig. Die Rede ist – natürlich – von *Donkey Kong*. Von der Spielhalle fand es bald seinen Weg ins heimische Wohnzimmer.

Unterhaltung

Dennoch war die erste große Jump'n'Run-Welle auf Homecomputern etwas anders gelagert. Bei *Manic Miner* waren exaktes Timing und pixelgenaue Positionierung angesagt. Sinn der Sache war, alle blinkenden Gegenstände aufzusammeln. Jeder der zwanzig Levels bestand aus nur einem Bild, das aber jeweils mit vielen Gemeinheiten ausgestattet war: ebenso spitze wie tödliche Gegenstände, Förderbänder, langsam abbröselnde Plattformen und Feinde mit festgelegten Bewegungsmustern. Eine beachtliche Vielfalt an Möglichkeiten, das Leben auszuhauchen, war damit

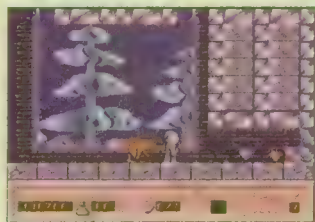


Konsolen-Klon: *Great Giana Sisters* (C-64)



gegeben. Wer frisch drauflos marschierte, war bald tot. Man mußte also seinen Weg genau planen.

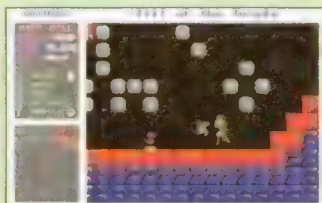
Der Nachfolger, *Jet Set Willy*, gab Spielern mehr Freiheit, denn man konnte von einem Raum zum nächsten wandern und so die



HocusPocus

Während die Vollpreisfirmen einen Domröschenschlaf schliefen, gab's schon seit ein paar Jahren jede Menge Shareware-Jump'n'Runs. Die beiden größten Anbieter, Apogee und Epic Megagames, kamen im vergangenen Jahr mit großen Titeln auf den Markt.

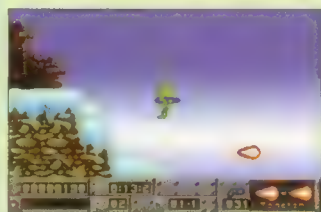
Hocus Pocus ist der jüngste Genre-Streich von Apogee. In einem Fantasy-Szenario mit Monsterhorden muß man versteckte magische Gegenstände finden. Spielerisch liegt der Schwerpunkt eher auf Suchen nach wichtigen Gegenständen als auf guten Reaktionen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei augenscheinlich auf Anfänger abgestimmt. Stimm-



Jill of the Jungle

Im Sharewaresektor tut sich was

mungsvoll-düstere Grafik und ein dazu passender Soundtrack sind die Stärken des Spiels. Das Scrolling ist mäßig, die Steuerung sauber. Macht Spaß, aber das Feeling, das ein Spiel zum Hit macht, fehlt leider. Daß Spielgefühl und Steuerung so bieder sind, verwundert ein wenig, wenn man auf die älteren Apogee-Titel schaut. Mit der Serie um *Commander Keen* wurde seinerzeit erstmals bewiesen, daß PC-Jump'n'Runs so schön wie ihre Kon-



Jazz Jackrabbit

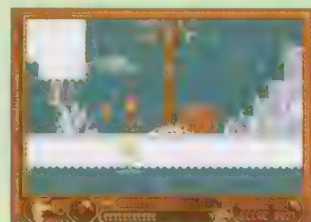
solenvettern sein können; auch heute sind Keens Abenteuer gut zu spielen, allerdings technisch nicht mehr ganz up-to-date. Der Top-Titel des großen Konkurrenten Epic MegaGames, *Jazz Jackrabbit*, ist in dieser Hinsicht (Technik) mit das Beste, was der Markt zu bieten hat. Butterweiches Scrolling und perfekte Steuerung

bringen ein Spielgefühl wie auf der Konsole. Jazz rennt und schlittert so herrlich, schaut ängstlich in die Tiefe, wenn er am Rand einer Plattform hängt, und ballert alles um, was ihm in den Weg kommt. Das ganze ist actionbetont, zum Teil auch anfängergtauglich, wird in höheren Levels aber ordentlich schwer. Schon die Shareversionen (neben dem eigentlichen Spiel gibt es mittlerweile zwei Weihnachtsausgaben von '95 und '96) beschäftigen eine ganze Weile,



Xargon

und die Vollversion ist mehr als umfangreich. Sehr gut! Die älteren Spiele von Epic Megagames haben dagegen noch eine vergleichsweise lahme Steuerung, doch auch *Jill of the Jungle* und *Xargon* bieten viel Abwechslung. Neben den beiden Großen im Sharewaregeschäft mit den Jump'n'Runs gibt es noch eine Reihe inter-



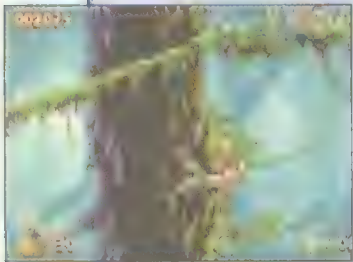
Der Aufstand der Dinge

essanter Angebote anderer Entwickler. *Der Aufstand der Dinge* hat eine witzige Anleitung, der Held springt munter durch die Gegend, und das Game könnte mit ein bißchen mehr Abwechslung und einer auf persönliche Vorlieben einzurichtenden Steuerung durchaus empfehlenswert sein. Ähnliches gilt für *Sinaria 1* und eine Reihe von Abenteuern des Eichhörnchens Skunny. Auch *Vinyl Goddesses from Mars* (der Titel parodiert ein Spiel aus grauer Textadventure-Vorzeit) weist zwar ein ähnlich gutes Scrolling wie *Jazz Jackrabbit* auf, ist aber spielerisch eher bieder.



Vinyl Goddesses from Mars

Anspruchsvoll



Pitfall - The Mayan Adventure

Zwei neue Zugänge hatte das Jump'n'Run-Genre in den letzten Monaten aus der Reihe der Vollpreisanbieter zu verzeichnen. **Pitfall - The Mayan Adventure** ist eine neue Episode für einen Klassiker, der netterweise als Bonusspiel integriert wurde. Als Spiel für Windows 95 ist es in puncto Hardwareanforderungen deutlich anspruchsvoller als die Konkurrenz, aber auch die Qualität läßt nichts zu wünschen übrig (PC Spiel 11/95). Und auch **Rayman** hat alles, was Genrefreunde sich wünschen können: Im Comic-Stil geht es durch aufwendig gestaltete Levels mit zahllosen Extras und vielen Überraschungen. Hier ist unter anderem der Humor Trumpf (PC Spiel 1/96).



Rayman

Probleme in beliebiger Reihenfolge angehen.

Erfolgsstory: Super Mario Brothers

Super Mario Brothers machte mit diesem Spielprinzip endgültig Schluß. Neue Strömungen, die einzelne Jump'n'Runs schon vorher hatten, wurden vereint und geschickt kombiniert. Gegenstände aufsammeln, ja! Aber nicht unbedingt als Voraussetzung, um den Level zu beenden, sondern vor-

nehmlich als Bonus. Es ging ums bloße Überleben bis zum Levelende, die Timingprobleme wurden entschärft, so daß man auch mal munter drauflosstürmen konnte, ohne sofort dahingerafft zu werden. So schaffte das Genre den Sprung von der Tüftelaufgabe zum idealen Pausenfüller.

Außerdem ließ man sich etwas einfallen, damit die Levels auch bei wiederholtem Durchspielen noch spannend blieben, jede Menge versteckte Extras und Geheimräume nämlich, die man beim ersten Durchgang selten findet, die sich aber als extrem nützlich erweisen. Bonusgegenstände und Extrapunkte für das schnelle Beenden eines Levels boten zusätzliche Herausforderungen für Wagemutige.

Inzwischen hatte es sich auch durchgesetzt, der Spielfigur Waffen in die Hand zu geben. Besonders viel Spaß machte es jedoch, wenn man bei Mario auf die Feinde hüpfen durfte, um sie zu eliminieren, während sie bei einem Frontalangriff ohne Waffen tödlich waren. Vielleicht war das nicht besonders logisch, machte aber Laune!

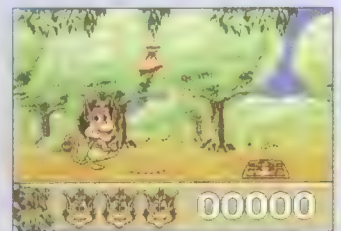
Außerdem lief Mario nicht mit einer konstanten Geschwindigkeit, sondern konnte beschleunigen, wenn er ein Stück weit in dieselbe Richtung lief. Dies führte zu einem Schlittern beim Abbremsen. Derselbe Effekt trat übrigens auch beim Springen auf, so daß komplizierte Sprünge auf kleine Plattformen ein gerüttelt Maß an Geschicklichkeit erforderten. Einzelne Spiele im alten Stil gab es noch eine Weile, doch bald war das "Easy playin'" von Mario das Maß aller Dinge. Heute sind Games à la *Manic Miner* deshalb nur Antiquitäten.

Konkurrent Sega war nicht faul und schickte mit *Sonic* ein Spiel ins Rennen, das die meisten Eigenschaften von Mario aufwies, noch ein wenig mehr auf Tempo setzte und genauso viel Spaß machte. In Mode kamen Umsetzungen von Automaten Spielen, die zwar die Qualität der Spielhallenvorbilder grafisch nie, spielerisch selten erreichten, immerhin aufwendige Levelendgegner zum Standard mach-

ten, die beeindruckend groß und nur mit ausgeklügelten Angriffstechniken kleinzukriegen waren.

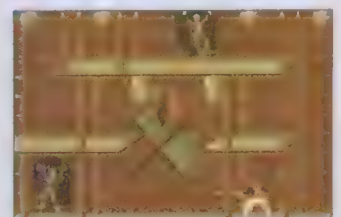
Mit der immer größer werdenden Anzahl von Jump'n'Run-Games vor allem auf Konsolen gaben die Programmierer ihren Helden oft noch spezielle Angriffs- oder Fortbewegungstechniken (sogenannte Special-Moves) an die Hand, um für Abwechslung zu sorgen. Bekanntestes Beispiel: *Sonic* kann sich zusammenrollen und so die Gegner über den Haufen kegeln. Andere Games, vor allem auf Homecomputern, paarten das Geschicklichkeitselement noch mit kleinen Tüftel-eien: Erst muß anderswo ein Schlüssel gefunden, dann mit seiner Hilfe eine Tür geöffnet oder ein Schalter umgelegt werden, um

Große Namen, nichts dahinter



Hugo

Die Jump'n'Run-Spiele *Zorro* und *Hugo* tragen zwar große Namen, sind aber spielerisch eine Riesenenttäuschung, so daß man von einer Anschaffung eigentlich nur abraten kann. *Zorro* kann weder für Grafik noch für technische Umsetzung nennenswerte Pluspunkte einheimsen und ist überdies viel zu schwer. Und *Hugo* lebt allein vom Fernsehruhm. Die Herausforderung im Spiel besteht lediglich darin, stets im richtigen Moment die richtige von zwei Tasten zu drücken – alles andere ist Zuschauen, und auch das ist nicht besonders abwechslungsreich.



Zorro

Knackpunkt Steuerung & Scrolling

Technisch schwer zu realisieren ist ein weiches Scrolling, wenn – wie beim PC – im Computer kein Hardwarescrolling eingebaut ist. Das Verschieben des gesamten Bildschirmspeichers muß möglichst ruckelfrei vonstatten gehen, denn mit einem ruckeligen Scrolling ist meistens eine hakelige Steuerung verbunden. Das problemlose Steuern des Helden ist aber die Hauptsache bei Jump'n'Runs mit Tendenz zu Geschicklichkeitsaufgaben, und wenn es technisch hapert, müssen spielerisch andere Schwerpunkte gesetzt werden – statt komplizierter Sprünge beispielsweise knackigere Rätsel oder ausgefeiltere Angriffsmuster der Feinde.

VIRTUAL KARTS



Ich geb' Gas, ich will Spaß!

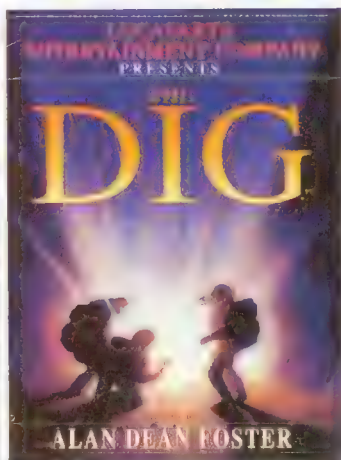
MICRO PROSE



VIRTUAL KARTS ist eine Go-Kart-Simulation, die Realitätsnähe und puren Fahrspaß in sich vereint! Detaillierte SVGA-Graphik, Virtual Cockpit, Karttuning, 10 verschiedene Rennstrecken, Network-Play: alles, was Sie von einer echten Rennsimulation erwarten, finden Sie in VIRTUAL KARTS!

Spectrum Hobby: MicroProse World Wide Web Site <http://www.microprose.com>

Toms Bücherkiste



Wem die im Spiel erzählte Story von **The Dig** noch nicht literarisch genug war, der kann sich jetzt auch das originale Buch-zum-Spiel bestellen. Kein Geringerer als der Altmeister phantastischer Abenteuerstories, Alan Dean Foster, hat das Teil geschrieben. Die Geschichte folgt im großen und ganzen dem Plot des

Spiels, erzählt jedoch eine andere Variante des Geschehens, die sich gametechnisch wohl nicht so gut umsetzen ließ. A. D. Foster (E.T., Bannsänger, Alien, Commonwealth-Zyklus) ist ein Garant dafür, daß die Spannung des Buchs der des Spiels in keinem Punkt nachsteht. Leider bisher nur in Englisch erhältlich.

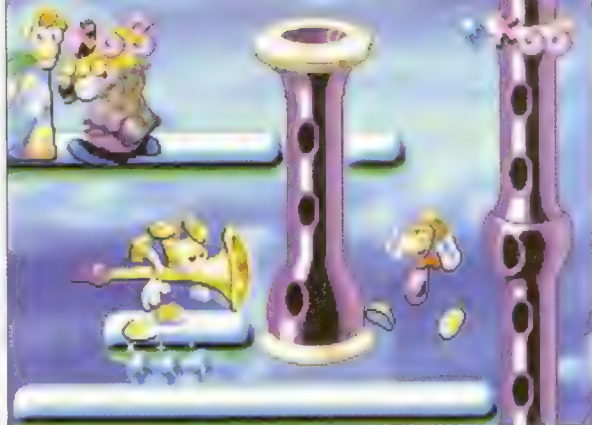
**The Dig, A. D. Foster, Warner Books,
ISBN 0-446-67254-8**

Die **Grafikprogrammierung unter WIN 95** ist ein Gebiet, auf dem deutschsprachige Literatur dünn gesät ist. Um so erfreulicher, daß sich **Data Becker** endlich des Problems angenommen und ein wirklich gelungenes Buch zum Thema veröffentlicht hat. Zwar handelt es sich im Grunde nur um eine genaue Beschreibung, wie



man mit WinG umzugehen hat (den Win-95-Zusatz gibt's wohl nur, weil sich so was im Moment gut verkauft), aber auch hier sind potentielle Entwickler gierig nach jedem gedruckten Wort. Die einzelnen Kapitel erklären sehr detailliert die Programmierung von 2D- und 3D-Actiongames unter C++ und Pascal für Windows. Reichlich Demoprogramme und die beige-packte CD machen das Werk zu einer sinnvollen Ergänzung jeder Programmierbibliothek. Wünschenswert wäre noch ein wenig Material über die DirectX-Technik oder darüber, wie man bei modernen visuellen Compilern wie Delphi oder VB vorgeht. Aber für den Preis von 69 DM bekommt man im Moment nichts Besseres.

**Grafikprogrammierung unter WIN 95, M. Rasch,
Data Becker, 69 DM, ISBN: 3-8158-1173-2**

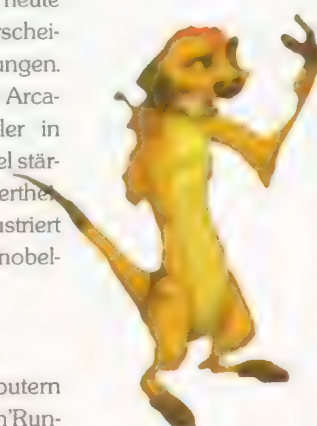


Rayman

weiterführende Plattformen zum Vorschein zu bringen. Auch heute gibt es, wenn man grob unterscheidet, diese beiden Hauptströmungen. Die Spiele im Konsolen- oder Arcadestil ziehen Spieler schneller in ihren Bann, leben aber auch viel stärker von kleinen Unkonzentriertheiten, was manchmal stärker frustriert als die computertypischere Knobelvariante.

Stiefkind PC?

Während es auf Homecomputern eine ganze Reihe Jump'n'Run-Games unterschiedlicher Qualität



Animationswunder: Aladdin und Lion King



Aladdin

Nachdem man bei Virgin bereits mit **Cool Spot** ein gelungenes Jump'n'Run vom Mega Drive auf den PC umgesetzt hatte, kamen die Disney-Lizenzen **Aladdin** und **Lion King** dran. Beide bestechen durch liebevolle Animationen. Aladdin zum Beispiel jongliert zwischen-

durch schon mal mit Äpfeln, den Händlern rutschen die Hosen auf den Boden, worauf sie erschreckt auf die Unterhose starren. Das Spiel selbst bietet zwar wenig Außergewöhnliches, ist aber trotzdem kompetent gemacht und ausgesprochen abwechslungsreich. Und der König der Löwen bietet optisch ebenfalls Erstklassiges: Simba fängt sich gerade noch ab, wenn er am Rande einer Plattform landet und schaut herzallerliebste vorbeifliegenden Schmetterlingen nach. Wegen eines überhöhten Schwierigkeitsgrades, unterentwickelter Kollisionsabfrage und hakeliger Steuerung muß trotzdem abgeraten werden.



Lion King



**Machte Jump'n'Runs populär:
Manic Miner (Spectrum)**

gab, sah es auf dem PC anfangs schlecht aus. Die Hardwarevoraussetzungen der frühen PCs waren unzureichend, denn die Geräte waren fürs Büro konzipiert und boten im Gegensatz zu den Konsolen keine Unterstützung für spieltypische Funktionen. Erst in den letzten Jahren haben sich Geräte durchgesetzt, die genug Power haben, um z. B. ein sauberes Scrolling und einen flüssigen Spielablauf auf die Beine zu stellen. Aber während einige Sharewarefirmen schon länger auf den Hüpf-Zug aufgejumpst sind, kommen die Vollpreisfirmen erst nach und nach auf den Trichter.

Außer Gremlin, die mit *Zool 1* und *2* lange Zeit die Referenzspiele lieferten, traute sich bisher nur Virgin mit *Cool Spot*, *Aladdin*, *Lion King* (und nun dem *Dschungelbuch*) an die Sache heran. Erst neuerdings stießen Activision mit *Pitfall* und Ubi Soft mit *Rayman* zur Riege der Jump'n'Run-Hersteller.

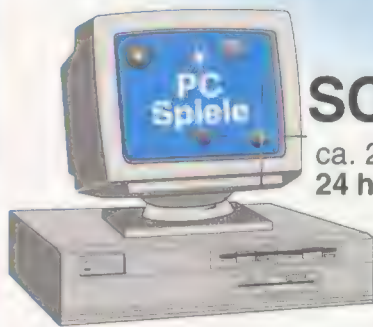
Warum sich die anderen Firmen so sehr zurückhalten, ist Christian Weikert, Leiter der Presseabteilung von Virgin Deutschland, rätselhaft. Dort ist man nämlich mit dem Erfolg der Titel überaus zufrieden und hat auch allen Grund dazu: Alle drei Titel waren unter den Top 5 der deutschen Verkaufscharts.

al

Groß- und Einzelhandel für

PC / AMIGA SOFT- & HARDWARE

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand



(030) 336 30 37
(030) 336 60 55
(030) 336 60 41 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#

Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN

Titel	CD 3.5"	DM	Titel	CD 3.5"	DM	Titel	CD 3.5"	DM
1942	x	75,-	Goblins 3	x	99,-	Rider Cup	x	20,-
A-Train Classics	x	49,-	Great Naval Battles 3	x	39,-	Rings of Medusa Gold	x	89,-
Across the Deep	x	85,-	Hand of Fate	x	39,-	Rise of the Robots	x	89,-
Across the Rhine	x	85,-	Hairick!	x	89,-	Robinsons Requiem	x	79,-
Adams Family Pinball	x	99,-	Hanse die Expedition	x	49,-	Rugby world cup	x	89,-
Albion	x	99,-	Hell	x	89,-	Russelheim	x	79,-
Alien Logic	x	85,-	Hexen	x	89,-	Sage von Nietoom	x	49,-
Alien Olympics	x	69,-	Hi-Octane	x	89,-	Schatz im Silbersee	x	39,-
Aliens	x	69,-	Höhlenweltsege	x	99,-	Shannara	x	79,-
Aladdin	x	65,-	Hollywood Pictures	x	89,-	Sensible Golf	x	79,-
Alone in the Dark 1 & 2	x	69,-	Hugo	x	79,-	Sensible World of Soccer	x	89,-
Alone in the Dark 3	x	69,-	* Incredible Toons	x	79,-	Shadows of Cain	x	49,-
Anstoß World Cup Edition	x	39,-	Indiana Jones 4	x	59,-	Silent Hunter	x	79,-
* Arcade Pool/Overdrive	x	39,-	Inferno	x	99,-	Sim City 2000	x	89,-
Asterix	x	79,-	International Tennis Open	x	89,-	Sim City 2000 Scenario	x	49,-
* Battle Bugs	x	85,-	* Iron Cross	x	89,-	Sim Classics	x	89,-
Battledrome	x	45,-	* Iron Cross	x	89,-	Simon the Soccer	x	89,-
* Battle Race	x	65,-	Jagged Alliance	x	79,-	Skyrealms of Jorune - Alien Logic	x	39,-
Big Sea	x	75,-	* Joy of Sex	x	75,-	SSN 21 Seawolf	x	39,-
Blind	x	75,-	Jungle Strike	x	75,-	Space Federation	x	75,-
Blotforge	x	95,-	Jurassic Park	x	79,-	Space Marines	x	79,-
Black Hawk	x	75,-	KA 50 Hokum	x	75,-	Space Quest Collection	x	89,-
Bleifuß	x	89,-	König der Löwen	x	75,-	Speed Racer	x	20,-
Bundesliga Manager III	x	89,-	Kingdoms of Germany	x	69,-	Star Trek - Next Generation	x	79,-
Bureau 13	x	97,-	Kings Quest 7	x	89,-	Steel Panthers	x	99,-
Burning Steel IV	x	97,-	Kings Quest Collection	x	89,-	Stonekeep	x	39,-
Caribbean Disaster	x	99,-	Kyrandia III	x	89,-	Street Fighter II	x	99,-
Civilization 2000	x	85,-	Lands of Lore	x	39,-	Strike Commander	x	79,-
Chaos Control	x	85,-	Larry 6	x	39,-	Strike Commander Speech Pack	x	49,-
Chartbreaker	x	75,-	Leisure S. Larry VI	x	69,-	Subwar 2050	x	79,-
Christoph Columbus	x	39,-	Lemmings the Tribes	x	69,-	Superhero League of Hoboken	x	79,-
Combat Classics 3	x	85,-	Lilli Divil	x	69,-	Super Karts	x	89,-
Command & Conquer	x	99,-	Little Big Adventure	x	99,-	Super Street Fighter 2 Turbo	x	69,-
Commander Blood	x	85,-	Live Action Football	x	89,-	Syndicate	x	39,-
Createur Shock	x	99,-	Lords of the Realm	x	69,-	Syndicate Data Disk	x	45,-
* Cyberia II	x	99,-	Mad News	x	69,-	Syndicate Plus	x	39,-
Cyber Speed	x	69,-	Mad News Extrablatt	x	49,-	System Shock	x	89,-
Cyber War	x	69,-	Made in Germany (3Top Hits)	x	69,-	Tank Commander	x	99,-
Cyberwords	x	39,-	Magic Carpet II	x	39,-	Terminator 2	x	75,-
Cyberace	x	85,-	Magic Carpet Data	x	39,-	Terror of the Deep	x	89,-
Dangerous Streets	x	85,-	Maniac Mansion	x	49,-	T.F.X. II Eurofighter 2000	x	29,-
Dark Sun	x	85,-	* Marco Polo	x	79,-	The 7th Quest	x	79,-
Das schwarze Auge 1	x	79,-	Master of Magic	x	79,-	Theatre of Deceit	x	25,-
Das schwarze Auge Sternschweif	x	79,-	Mega Race	x	79,-	The Complete Chess System	x	89,-
Das schwarze Auge 2 Speck Pack	x	39,-	Menzoheranzan	x	79,-	The Deedalus Encounter	x	99,-
Der Clou	x	79,-	Monkey Island 1	x	39,-	The Dig	x	99,-
Der Clou - Profildiskette	x	49,-	Monkey Island 2	x	49,-	The Lost Eden	x	85,-
Der Froschkönig	x	69,-	Nascar Racing	x	109,-	Theme Park	x	35,-
Der Meister (Fußball-Manager)	x	79,-	Navy Strike	x	99,-	The Fighter	x	79,-
Der Reeder	x	85,-	NBA Live Basketball	x	99,-	The Fighter Mission	x	89,-
Die Siedler	x	79,-	New World of Lemmings	x	99,-	Tower Assault	x	89,-
Die Verrückte Rally	x	85,-	NHL Hockey 96	x	89,-	Transport Tycoon	x	89,-
Doppelpass	x	85,-	No. 2 Collection	x	69,-	Transport Tycoon World Editor	x	89,-
* Dungeon Keeper	x	79,-	Noctropolis	x	89,-	UFO Enemy Unknown	x	69,-
* Earth Command	x	89,-	Overdrive	x	39,-	Ultimativ Body Blows	x	95,-
Eartsiege	x	89,-	Outpost	x	75,-	USS Ticonderoga	x	99,-
Estetatica	x	85,-	Panzer General	x	69,-	Virtual Pool	x	79,-
Elvens Hour	x	85,-	Peter Pan	x	99,-	Vollgas	x	59,-
Elite 3	x	85,-	PGA Tour Golf	x	99,-	Wacky Wheels	x	89,-
Eye of the Beholder III	x	49,-	Phantasmagoria (7 CD's)	x	69,-	Wake of the Ravager	x	89,-
F-117 Nighthawk	x	75,-	Pinball Illusions	x	69,-	WallStreet Manager	x	79,-
Fields of Glory	x	65,-	Pinball Mania	x	69,-	War Hammer	x	89,-
FIFA Soccer 96	x	65,-	* Pinball Wizard 2000	x	79,-	Warcraft II	x	79,-
Fire and Ice	x	69,-	Pirates Gold	x	49,-	Warlords II	x	79,-
Flamingo Tours	x	85,-	Pizza Connection	x	75,-	Warlords II Scenario	x	79,-
Flight of the Amazon Queen	x	99,-	Police Quest 4	x	59,-	Warriors	x	79,-
Flight Unlimited	x	29,-	Powerdrive	x	99,-	Wing Armada	x	89,-
Flugsimulator 5.1	x	89,-	Privateer	x	45,-	Wing Commander III	x	95,-
Forever Growing Garden	x	69,-	Privateer & Strike Commander	x	39,-	Wing Commander IV	x	89,-
Formula One Grand Prix II	x	89,-	Prototyp	x	85,-	Wings of Glory	x	89,-
Formula One & Golf	x	89,-	Psycho Pinball	x	89,-	Winter Olympics	x	89,-
Frankenstein	x	89,-	Ravenloft 2	x	99,-	Woodruff	x	79,-
* Freddy Pharkas	x	79,-	Rebel Assault II	x	85,-	World Cup Year 94	x	79,-
FX Fighter incl. Pad	x	79,-	Renegade	x	85,-	X-Wing Collection	x	79,-
Gene Wars	x	79,-				Zeppelin Giants of the Sky	x	85,-

(*) bei Drucklegung noch nicht erschienen!

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Geht's leichter?



Versandpreise = Ladenpreise

Wie kommt die Ware zu mir?

Entweder Ihr besucht uns in unserem

Ladengeschäft in oder

Schnellversand

Berlin

Streitstraße 25
(Spandau)

Telefon (030) 33 66 0 55

Bestellungen bis 16.30 Uhr
werden noch am selben Tag versandt

Was kostet mich der Spaß?

Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM



Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

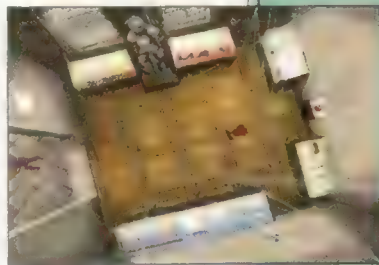
Starke Reserve

Monate wie dieser sind schrecklich. Nein, nicht für Euch - im Gegenteil: Ihr dürft Euch freuen, daß die

Auswahl interessantester Neuerscheinungen wieder einmal viel größer ist als die Zeit, sie zu spielen. Wir haben bei 50 aufgehört zu zählen, aber das könnt Ihr - wenn Ihr wollt - auf den nächsten Seiten besser machen. Schrecklich ist eine solche Flut trotzdem, nämlich für alle Spiele, die so gut sind, daß sie in anderen Monaten mit Abstand das Zeug zum Etap-

pensieger hätten, die nun aber mit mehr als einer Handvoll ähnlich hervorragender Produkte konkurrieren müssen. Diese Spalte widmen wir deshalb diesmal denjenigen Titeln, die im harten Gefecht um unsere Redaktions-Top-5 nur knapp geschlagen wurden.

Brandneu ist zum Beispiel **Der Seelenturm** von Black Legend. Dem Rollenspiel mit dem besonderen Touch gebührt eine besondere Empfehlung - nicht nur für Fans des Genres. Wer dagegen die Adventures mit der gehörigen Portion Grusel aus dem Hause Infogrames schätzt, sollte **Time Gate - Knight's Chase** auf keinen Fall verpassen. Ganz schlicht **Indycar Racing 2** nennt sich die enorm verbesserte

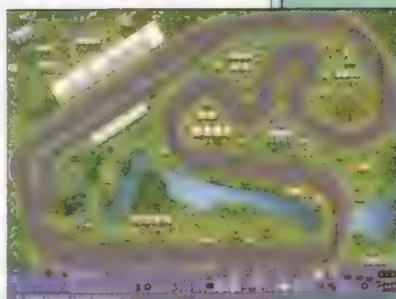


Knight's Chase



Indycar Racing 2

Neufassung der Rennsimulation von Papyrus, die den Kampf um die Pole Position noch einmal viel schöner macht. Und wer einmal die andere Seite der Boxengasse besser kennenlernen möchte, der sollte ohne Zaudern zum **Grand Prix Manager** von Microprose greifen und um den Gewinn der Konstrukteurswertung im Formel-1-Zirkus streiten. Vielleicht gehört Ihr aber zu denjenigen, die ein gepflegtes



Grand Prix Manager



Rebel Assault 2

Ballerspiel allem anderen vorziehen. In diesem Fall ist **Rebel Assault 2** von LucasArts sicherlich die erste Wahl in diesem Monat - natürlich wird in Form interaktiver Spielfilmsequenzen auch wieder jede Menge für Ohr und Auge geboten. Und ebenfalls reichlich Action bietet **Pro Pinball: The Web**, Empires neuartiger PC-Flipper, dessen besondere Vorzüge in äußerst realistischer Darstellung und ebensolchem Spielgefühl liegen.

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte

Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt

Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte

Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht.

3 Punkte

Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

4 Punkte

Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte

Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.



Das Spiel kommt auf CD-ROM.



Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.



Das Spiel läuft unter Windows.



Das Spiel wurde von der Redaktion (noch) nicht bewertet.



Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien - obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

11th Hour



Knobelspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Trilobyte, Muster von: Virgin

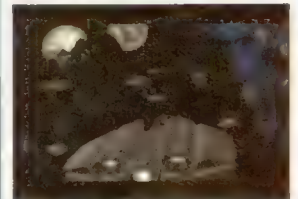
In der Rolle eines Journalisten geht's zurück ins Spukhaus aus 7th Guest, in dem wieder zahlreiche Knobelaufgaben zu lösen sind. Spielerisch so gut wie der Vorgänger, grafisch noch besser.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 56



Abaron



Ballerspiel, 79 DM, Hersteller: Tantalus Software, Muster von: ProCom Datentechnik

In ferner Zukunft versucht die Menschheit, die verlorene Erde zurückzuerobern. Das horizontal scrollende Ballergame bietet eine opulente Intro und schwierigste Levels.

Systemanforderungen:
386DX/40, 4 MB RAM, VGA, Maus



Auf einen Blick

Albion



Rollenspiel, ca. 110 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

Nach dem Absturz eines Raumschiffs auf einem fernen Planeten gilt es für die überlebenden Besatzungsmitglieder, sich in der fremden Zivilisation zurechtzufinden. Mit einiger Verzögerung soll das Klasse-Rollenspiel im Januar tatsächlich verfügbar sein.

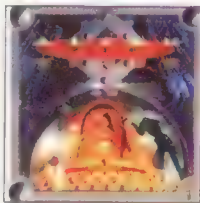
Systemanforderungen:

486/33,8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

PC Spiel 12/95



Alien Virus

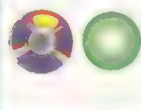


Adventure, ca. 80 DM, Hersteller: Ice, Muster von: Softgold

Nach der Landung auf einer Raumstation sieht es für Joshua Stone gar nicht rosig aus: Die Freundin ist plötzlich verschwunden, und fürchterliche Aliens sind verantwortlich. Mäßiges Adventure mit Sprachausgabe und gerenderten Grafiken.

Systemanforderungen:

386/25,4 MB RAM, SVGA, Maus



Bleifuß



Autorennspiel, ca. 110 DM, Hersteller: Grafitti, Muster von: Virgin

Sechs Fahrzeuge stehen für heiße Rennen auf drei Strecken bereit. Am meisten Spaß macht das Game mit bis zu acht Mitspielern im Netz.

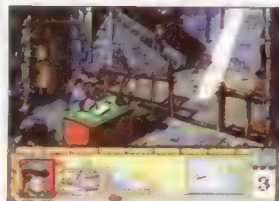
Systemanforderungen:

486DX2/66, 8 MB RAM, VGA

PC Spiel 1/96



Caribbean Disaster



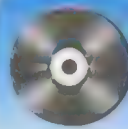
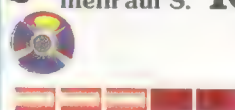
Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Ikarion

Auf einer karibischen Insel gilt es, den herrschenden Streit um Ideologien zum eigenen wirtschaftlichen Vorteil auszunutzen. Das für eine Managementsimulation eher ungewöhnliche Thema bietet eine enorm spannende Herausforderung.

Systemanforderungen:

386DX/25,4 MB RAM, VGA, Maus, ca. 10 MB auf Festplatte

mehr auf S. 108



Top-Hits on CD

... dauerhaft günstig

CD-ROM GESAMTKATALOG KOSTENLOS!

Verschiedenes

207 Games-Edition	9,90
A.D.A.M. Reise d. den Körper	79,90
ADI-Lernsoftware	je 69,90
ADAC Special Auto '96	49,90



Bertelsmann Universallexikon '96 69,90

Best of Pamela Anderson	39,90
Cyberdance Party	34,90
C64 CD-ROM für den PC	24,90
Casino Games	14,90
Corel Draw Vorlagen Vol. 2	24,90
Das große Englisch-Wörterbuch	24,90
Deutsche Geschichte I	59,00
Dr. Hardware	24,90
DSV Skiatlas '95/96	59,00
Englisch 1 Plus	69,00
Freeware CD-ROM (1.100 Prg.)	24,90
Fun for Kids	9,90
Geo City Route	59,00
Grand-Prix Racing	14,90
Grolier '96	69,00
Internet-Wegweiser Pro	26,90
Kartenspiele Vol. 2	12,90
Kon-Tiki interaktiv	69,00
Le Louvre	79,00
Max City-Guide '96	59,00
Megapak 4 (10 Spiele-Vollv.)	74,90
Megastorm 2.0 (Doppel-CD)	29,90
Megastorm Win'95	24,90
Mein Büro (inkl. 7 Vollvers.)	39,90
MFI Ernährungsberater	69,00
MS-Cinemania '96	69,00
Multimedia PC-Schreib	29,90
Netzwerk-CD	19,90
OS/2 Hobbes 12/95	27,90



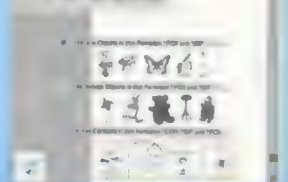
Patchwork 1/96 29,90
PC-Config 26,90

PC-Fahrschule f. Win.	49,00
Pegasus 2.0 '95/96	27,90
Pegasus Games (Doppel-CD)	27,90

GRATIS CD-ROM für Erstbesteller!

Pegasus Source '95/96	32,90
Pegasus WIN '95	27,90
Pinball Paradise	14,90
RAIN SAT1 Fußball '95/96	59,90
Royal Quiz	39,90
Schach Professional	12,90
SchWINn Euro-Translator	35,90
Shoot 'em up Games	14,90
Spiele-Helfer	19,90
Tele-Info Gesamtausgabe	34,90
Topware D-Atlas	36,90
Topware D-Fax	36,90
Topware D-Info 2.0	36,90
Topware D-Jure	36,90
Topware New-Motion	36,90

CLIPS & FAX



Clips & Fax 26,90	
Typemaker (500 True-Type Fonts)	36,90
US-Info (Privat o. Business)	je 39,90
WAV Soundrevolution 2 CDs	39,90
Welt der Abenteuer (8 Vollvers.)	59,00
WIN '95 Software	19,90
Win-Vokabel 3.0 D/E	49,90
Wirtschaftssimulationen	19,90
Wörterb. der Synonyme	35,00
Yellow Point Vol. 1	19,90
Zeichnen & Grafik	9,90

CD-Leerhüllen 10er Pack	6,90
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	12,90

Bei uns erhalten Sie fast jede in diesem Magazin vorgestellte o. beworbene CD-ROM (einfach bequem mitbestellen) !!

NEU: mehr als 250 Video-CD Titel im Katalog.

Erotik CD-ROM

bitte neuen Farbkatalog anfordern !

DIREKT-VERSAND

Inh. Renate Hübner · Waldhornstr. 107 · 80997 München

Telefon 0 89 / 1 40 79 48-5

Telefax 0 89 / 1 40 79 48-6

T-Online: * HÜBNER #

Versandkostenanteil 5,90 (ab 200,- frei!). Zahlung bequem per Vorkasse (Scheck), Bankeinzug oder Nachnahme (zzgl. NN). Schulen und Behörden werden auf Rechnung beliefert.

Händleranfragen erwünscht!

Auf einen Blick

Championship Manager 2



Managementsimulation, ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Microprose

Das aufwendige Fußball-Managementprogramm kommt jetzt komplett in Deutsch mit Kommentaren von Eurosport-Moderator Wolfgang Ley.

Systemanforderungen:
486SX, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

PC Spiel 11/95



CivNet



Strategiespiel, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Als Herrscher führt man einen Volksstamm aus der Zeit der Jäger und Sammler bis in die nähere Zukunft. Die neue Version des Klassikers mit zahlreichen Mehrspielermodi hat an Faszination nichts eingebüßt.

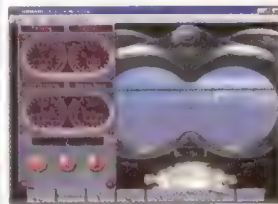
Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, SVGA, ca. 30 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

CD-Magazin



Aces of the Deep



U-Boot-Simulation, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Seekrieg unter Wasser in zahlreichen Missionen. Erstmals in einem solchen Spiel können Befehle via Sprachsteuerung gegeben werden, sofern ein Mikro vorhanden ist. Auch die neue Version gehört zum Besten, was das Thema hergibt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA

USK-Altersempfehlung: ab 16

mehr auf S. 120



Conquerer A.D.1086



Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

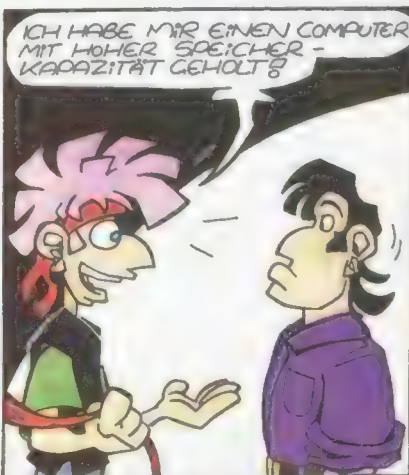
Mehrere Parteien streiten im mittelalterlichen England um die Königswürde. Kommt es zur eigentlichen Auseinandersetzung, dann geschieht das oft in kleinen eingebauten Actiongames.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

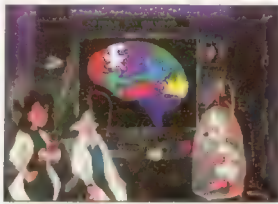
USK-Altersempfehlung: ab 12



Eine schrecklich naive Red.



Dr. Brain



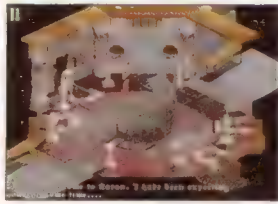
Edutainment, ca. 90 DM,
Hersteller: Coktel Vision,
Muster von: Sierra/Coktel

In dem Lernspiel für Kinder geht es um den verrückten Dr. Brain, der bei einem Experiment sein Gehirn mit dem einer Laborratte vertauscht hat. Über 1000 Rätsel, die auf wissenschaftlicher Forschungsarbeit basieren, warten darauf, gelöst zu werden. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486/25 100, 8 MB RAM,
SVGA, Doublespeed-Laufwerk



Druid - Daemons of the Mind



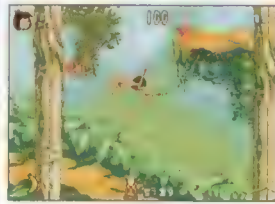
Adventure, ca. 100 DM, Her-
steller/Muster von: Sir-Tech

Im Traum bekommt der Held die Kräfte seiner Druiden-Vorfahren übertragen und macht sich auf die Suche nach einem verschollenen Verwandten. Das Action-Adventure der "Jagged-Alliance"-Macher sieht vielversprechend aus.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk, Maus,
ca. 12 MB auf Festplatte



Das Dschungelbuch



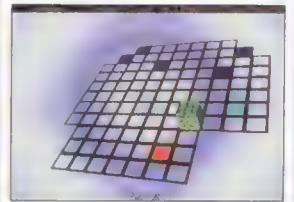
Jump'n'Run, ca. 100 DM, Her-
steller: Eastpoint, Muster von: Virgin

Mowgli und seine tierischen Freunde erleben allerhand Abenteuer im Urwald. Die Jagd geht durch zahlreiche toll animierte Levels. Ein durchaus empfehlenswertes Game mit Grafik in gewohnter Disney-Qualität. Eine DOS-Version ist ebenfalls enthalten.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk



Endorfun

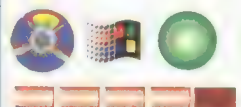


Knobelspiel, ca. 70 DM, Her-
steller: Warner Interactive

Kein Spiel im eigentlichen Sinn, sondern vielmehr ein Meditations- und Entspannungsprogramm will dieses Produkt sein. Trotzdem weist es Elemente eines Konzentrationsspiels auf.

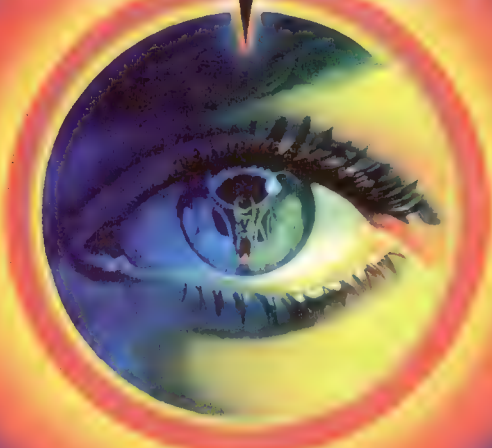
Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

CD-Magazin



Was die Dunkelheit verbüllt,
bringt der Horror ans Licht.

SHIVERS



Bereiten Sie sich auf die schrecklichste Nacht Ihres Lebens vor! Das merkwürdige "Museum des Seltsamen und des Ungewöhnlichen" wird Ihnen so manche Überraschung bereiten! Unter den seltsamen Gegenständen von Professor Windlenots Sammlung hausen böse Geister und sie sind Ihnen schon auf der Spur! Viele Rätsel und Puzzles warten auf Lösung, phantastische Hintergründe und ein packendes Szenario lassen Sie ein unglaubliches Abenteuer erleben. Shivers... Können Sie die Herausforderung annehmen und der Gefahr ins Auge sehen?



Bezaubernde
Hintergründe



Überraschendes und
Übernatürliches



Ein mitreißendes
Abenteuer

PC CD-ROM
kompatibel mit
Win'3.1/Win'95
Deutsche Version



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt: Land:
Sierra Coktel Deutschland
Kennwort:
Robert-Bowch-Str. 32
D-63303 Dreieich
Deutschland

Eurofighter 2000

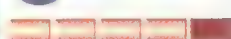


Kampfflugsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: DID/Ocean, Muster von: Bomico

Politisch korrekt fliegt man die Einsätze dieser Kampfflugsimulation in einer zwar real existierenden und wirklichkeitsgetreuen Szenerie (Skandinavien), aber in einem fiktiven Szenario. Das Nachfolgeprodukt des bereits hochgelobten TFX ist das derzeit wohl beste Produkt seines Genres.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 5 MB auf Festplatte

mehr auf S. 50



Fighter Duel



Kampfflugsimulation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Philips Media

Im Marineflieger geht's gegen Scharen von Feinden. Mehr Actionspiel als Flugsimulation, macht dieses Game doch eine Menge Spaß.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 121



Grand Prix Manager



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Jenseits der Boxengasse geht es um den Formel-1-Erfolg in der Rolle des Teamchefs in einem Rennstall - eine enorm spannende Herausforderung.

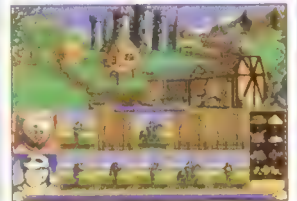
Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 5 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

mehr auf S. 52



Heroes of Might & Magic



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

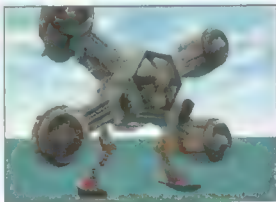
Als einer von drei Kriegsherren versucht man, die Herrschaft im Might&Magic-Königreich zu erlangen. Isometrisches Strategiespiel mit gewohnter New-World-Qualität Für Fans.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 130



The Hive



Ballerspiel, ca. 80 DM, Hersteller: Trimark, Muster von: Softgold

In der Rolle eines interstellaren Spezialagenten darf man sich in diesem Win-95-Spiel durch 20 verschiedene Actionlevels ballern. Das gute Spiel wird durch sehr gute Grafik und Klasse-Sound aufgewertet.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, VLB- oder PCI-Grafikkarte, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 16

mehr auf S. 128



Human Recall



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller: CAPS Software, Muster von: NBG

Abenteuer unter Wasser. Beim Tauchen entdeckt der Spielercharakter ein legendäres Piratennest und erlebt gefährliche Abenteuer.

Systemanforderungen:
486/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



Indycar Racing 2



Autorennsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Papyrus, Muster von: Virgin

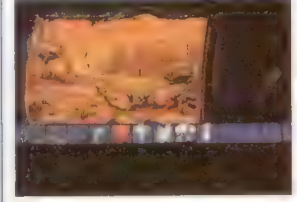
Die neue Version der Rennsimulation bietet spannende Rennen der Indycar-Serie im noch realistischeren Gewand. Trotz weniger Änderungen spielerischer Art ein Muß für Fans.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 119



Mission Critical



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Legend

Allein auf einem havarierten Raumschiff, muß die Explosion des Kernreaktors verhindert werden. Das Adventure ist spannend, gelegentlich aber etwas textlastig.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA

USK-Altersempfehlung: ab 6

mehr auf S. 112



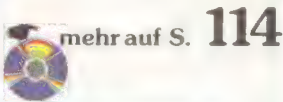
Mission Super I.Q.



Adventure, ca. 100 DM,
Hersteller: CAPS Software,
Muster von: NBG

Eine Terrorgruppe hat einen Kommunikationssatelliten erobert und die Crew verschwinden lassen. Der Spieler hat die Aufgabe, den Satelliten wieder gangbar zu machen und die Crew zu finden. Eine eher unlogische und zähflüssige Geschichte.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM,
SVGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf S. 114

Mortal Coil



Ballerspiel, ca. 80 DM, Hersteller: Vic Tokai, Muster von: Virgin

Ein vom Spieler gesteuertes Team kämpft gegen die Invasion der Außerirdischen. Neben Balleraction gibt es strategische Elemente. Nur für Fans einigermaßen interessant.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA,
Doublespeed-Laufwerk, ca. 10 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ab 16

CD-Magazin



Myst – Special Edition



Knobeladventure, ca. 100 DM,
Hersteller: Bröderbund, Muster von: Bomico

Die grafisch opulente Rätselreise durch die Geheimnisse einer seltsamen Inselwelt gibt's jetzt in Deutsch inklusive eines Screensavers. Wer's noch nicht hat, macht mit einem Exemplar dieser limitierten Auflage bestimmt einen guten Kauf.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM,
SVGA, Maus

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung



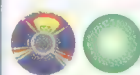
Overdrive/ Arcade Pool



Kompilation, ca. 80 DM,
Hersteller: Team 17/Ocean,
Muster von: Bomico

Zwei Klassiker, neu aufgetischt. Billard-Freaks und Anhänger des Rennsports werden mit dieser Kompilation gleichermaßen bedient. Leider entsprechen die beiden Games nicht mehr heutigen Qualitätsstandards.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA



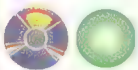
Police Quest SWAT



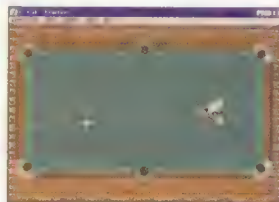
Adventure, ca. 110 DM,
Hersteller: Sierra On-Line,
Muster von: Sierra/Coktel

Als Mitglied der SWAT, einer Eliteeinheit der Polizei, erlebt man die Probleme eines solchen Jobs. Zur brandneuen englischen Version (4 CDs) gehört ein Gutschein fürs 15-Mark-Update auf die kommende deutsche Fassung. Läuft unter DOS, Windows und Win 95.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk, Maus,
ca. 15 MB auf Festplatte



Pool Champions



Billardsimulation, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von: Mindscape

Eine Billardsimulation mit sechs verschiedenen Spielvarianten und einer eingebauten Adventure-Funktion: Gewinnt man oft genug, winken Meisterschaftsspiele in Las Vegas. Das bisher wohl beste Spiel seiner Art.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM,
SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

mehr auf S. 151



Pro Pinball: The Web



Flippersimulation, ca. 80 DM,
Hersteller: Empire, Muster von: Bomico

Endlich mal wieder 'ne wirklich gelungene, neuartige Flippersimulation. Zwar gibt es nur einen Tisch, dafür haben die Programmierer extrem viel Wert auf Realismus und Spielbarkeit gelegt.

Systemanforderungen:
486DX/33, 4 MB RAM, SVGA

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

mehr auf S. 127



Radix: Beyond the Void



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

Auf dem entfernten Asteroiden Theta-2 wird eine Kolonie von Invasoren belästigt. Aufgabe der Spieler: den Kerlen ein paar Raketen in die fetten Raumschiffe zu jagen. Gute Action und cooler Sound!

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA



Auf einen Blick

Raven Project



Ballerspiel, ca. 100 DM,
Hersteller: Cryo, Muster von:
Mindscape

Eine Handvoll Rebellen kämpft gegen außerirdische Invasoren. Der Spieler bekommt natürlich die schwierigsten Aufgaben. Das Ballerspiel ist nicht schlecht, aber von Level zu Level von wechselhafter Qualität.

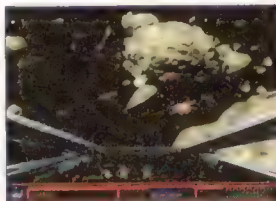
Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12

☛ mehr auf S. **110**



Rebel Assault II – The Hidden Empire



Ballerspiel, ca. 100 DM, Her-
steller: LucasArts, Muster von:
Softgold

Die Abenteuer im Star-Wars-Uni-
versum gehen weiter. Als Rebell
kämpft man sich durch zahlreiche
Filmlevels. Wie erwartet ein riesi-
ges Spielvergnügen. Ein Gut-
schein fürs 30-Mark-Update auf
die kommende deutsche Version
gehört dazu.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM,
VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ mehr auf S. **54**



The Riddle of Master Lu



Adventure, ca. 120 DM, Her-
steller: Sanctuary Woods, Mu-
ster von: Centregold

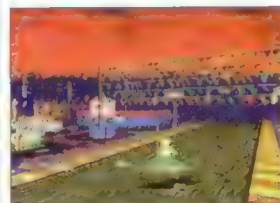
Auf der Suche nach einem ma-
gischen Siegel erlebt der Kuri-
ositätsammler Robert Ripley
phantastische Abenteuer. Gra-
fisch gut aufgemachtes Adven-
ture mit massig Sprachausgabe
und anspruchsvollen Rätseln.

Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, SVGA
(VESA), Doublespeed-Lauf-
werk

☛ mehr auf S. **105**



Road Warrior



Ballerspiel, ca. 100 DM, Her-
steller: Gametek, Muster von:
Selling Points

Als Taxifahrer in einer Cyber-
city gilt es, seinen Lebensunter-
halt zu verdienen. Da die
Konkurrenz groß ist, braucht es
dazu reichlich Ballerei. Vorwie-
gend für Fans.

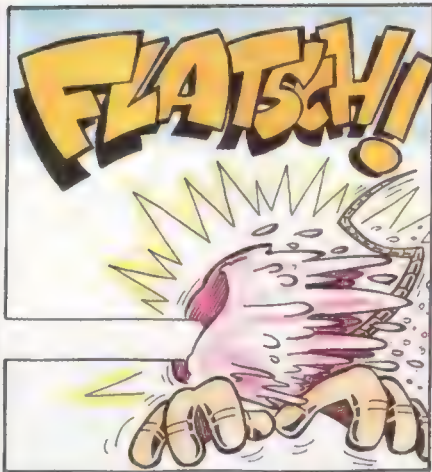
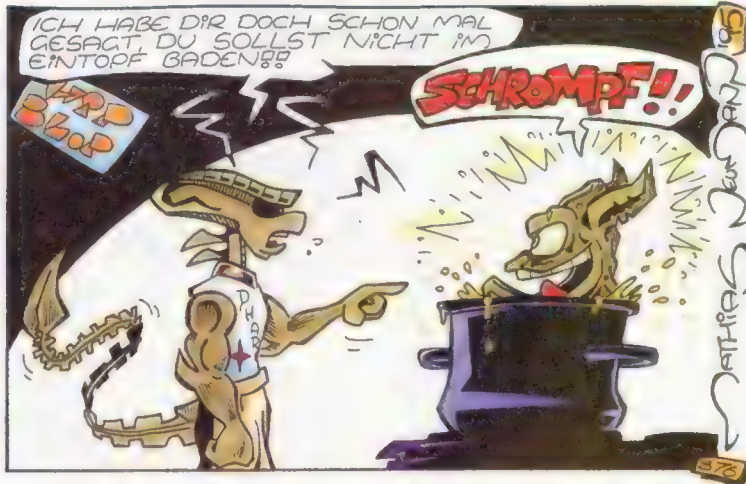
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA

USK-Altersempfehlung: ab 16

☛ mehr auf S. **118**



MATTHIAS
NEUMANN



57

Ronny im Erdbeerland



Edutainment, ca. 90 DM,
Hersteller: Scops Software,
Muster von: Selling Points

Im Zauberland muß Ronny einige Aufgaben erfüllen, um neue Tricks für seine Vorstellung zu lernen. Das 3D-Adventure bietet hochwertige Render-Grafiken und deutsche Sprachausgabe.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM,
SVGA, Doublespeed-Laufwerk
USK-Altersempfehlung: ohne
Beschränkung



Der Seelenturm



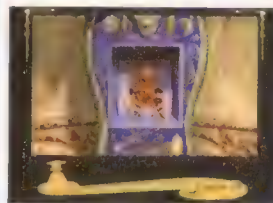
Rollenspiel, ca. 100 DM,
Hersteller/Muster von:
Black Legend

In den verwinkelten Gängen des Seelenturms muß ein böser Dämon bekämpft werden, der sich von den Seelen unschuldiger Menschen ernährt. Das Rollenspiel mit dem besonderen Touch ist allemal ein Spiel wert.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, CD-
ROM-Laufwerk
mehr auf S. 155



Shivers



Adventure, ca. 120 DM, Her-
steller: Sierra On-Line, Muster
von: Sierra/Coktel

Mystisch angehauchtes Adventure: Ein Archäologe ist auf der Suche nach wertvollen Artefakten. In stimmungsvoller Umgebung sorgen Gespenster für Schrecksekunden. Keine neuen Elemente, aber trotzdem 'ne Menge Spielspaß.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA,
Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12



Sid Meier's Classic Collection



Kompilation, ca. 120 DM, Her-
steller/Muster von: Microprose

Mit Civilization, Colonization, Pirates! Gold und Railroad Tycoon Deluxe enthält dieses Paket vier der beliebtesten strategischen Simulationen für den PC. Sehr empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA,
Maus, ca. 30 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ab 6



Reality!

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*

Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.

unverbindliche Preisempfehlung

DM 99,95

Die innovative
Joystick-Generation

MEGA ZOOM (3:5" Disk)
unverbindliche Preisempfehlung
DM 99,95

SV 231 PC PROPAD 4
Das digitale PC Pad mit 4 Tasten
Jump'n Run in Perfection!
unverbindliche Preisempfehlung
DM 39,95

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

* 3 Jahre Garantie

SV 240 PC FLIGHT FORCE*
Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks.
2 Tasten, ergonomischer Griff mit Metallkern,
neue Mechanik und verbesserte

unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Simon the Sorcerer Limited Edition



Kompilation, ca. 140 DM, Hersteller: Adventuresoft, Muster von: Bomico

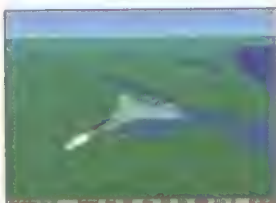
Die zwei Abenteuer des Jungmagiers Simon, der gegen den bösen Zauberer Sordid antritt, finden sich im Paket mit einem Simon-T-Shirt. Die begrenzte Auflage macht ein erstklassiges Sammlerstück für alle, die beide Games bisher noch nicht hatten.

Systemanforderungen:
386DX/40, 2 MB RAM, VGA, Maus

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung



SU-27 Flanker



Kampfflugsimulation, ca. 130 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Kampfflugfans, die alle NATO-Maschinen schon geflogen haben, steigen hier in die russische SU-27 und bestehen zahlreiche schwierige Missionen. Vielversprechend.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 8 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ab 12



Talisman



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Software 2000

Held Alex muß aus seiner Gefangenschaft entkommen und mit Hilfe eines magischen Steins ein Dimensionstor schließen. Ein Adventure mit interessanter Story, jedoch reichlich zähem Ablauf.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 6



Thexder



Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Mit einem bewaffneten Roboter erobert man ballemd Levels voller Plattformen, wie sie schon das Oldie-Vorbild ausmachten. In erster Linie für Nostalgiker ein paar Sprünge wert.

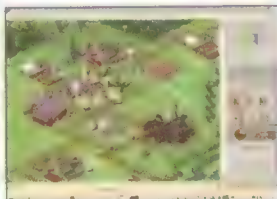
Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 12

mehr auf S. 131



This Means War

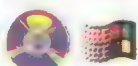


Strategie, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

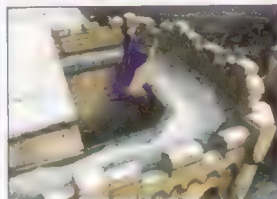
Nach dem Ausbruch eines Computervirus geht die Wirtschaft der Welt den Bach runter. In den folgenden Bürgerkriegen gilt es, durch Taktik, Spionage und eine funktionierende Infrastruktur einen Frieden zu erzwingen.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 16 MB auf Festplatte

mehr auf S. 154



Time Gate 2 - Knight's Chase



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames

Als Zeitreisender schlägt man sich im Mittelalter mit Rittern herum und muß, wie es bei Adventures üblich ist, knackige Rätsel bewältigen. Freunde der leicht gruseligen Infogrames-Geschichten sollten auch dieses Spiel nicht verpassen.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

mehr auf S. 106



Top Gun - Fire at Will



Kampfflugsimulation, ca. 110 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

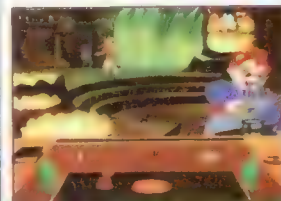
Über die Top-Gun-Pilotenschule geht's in zahlreiche Flugmissionen gegen alle möglichen Gegner. Wer sich einmal wie Tom Cruise fühlen möchte, sollte getrost ein Spielchen wagen.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

USK-Altersempfehlung: ab 12



Torin's Passage



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Bauernbursche Torin macht sich auf die Suche nach seinen von einer bösen Hexe entführten Eltern. Das Adventure kann Jüngeren und Älteren gleichermaßen gefallen.

Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, SVGA, Maus, Doublespeed-Laufwerk, ca. 2 MB auf Festplatte

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

mehr auf S. 152



Touché



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: U.S. Gold, Muster von: Centregold

Als Musketier habt Ihr einen Erbschaftsstreit zu schlichten und drohende Gefahr vom Königreich abzuwenden. Gute Grafik und stimmige Rätsel bieten genug Adventurespaß für Genrefans.

Systemanforderungen:
386DX/33,4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung



Trivial Pursuit



Gesellschaftsspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Virgin

Quizspiel nach der bekannten Brettvariante. Hartgesottene Fans kommen auf ihre Kosten, denn die Umsetzung ist sauber ausgeführt.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Trophy Bass



Angelsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Sierra/Coktel

Simuliertes Sportfischen in fünf amerikanischen Gewässern. Multimedia-Lexikon liefert Informationen zum Thema. Das Spiel macht mehr Spaß, als Laien erwarten möchten.

Systemanforderungen:
486DX2/66,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

USK-Altersempfehlung: ab 12



Virtual Karts

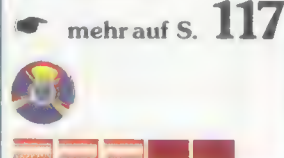


Rennsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Das erste Mal, daß Kart-Rennen in eine Simulation mit Realitätsanspruch umgesetzt wurden. Großer Spaß im Netzwerkspiel gegen echte Gegner, als Solospiel eher langweilig.

Systemanforderungen: Pentium 75,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung



Warcraft II – Tides of Darkness



Strategie, ca. 100 DM, Hersteller: Blizzard, Muster von: Bomico

Im Krieg zwischen Orcs und Menschen treten bis zu sechs Spieler gegeneinander an, um ihre Einheiten zum Sieg zu führen. Äußerst gelungenes Echtzeit-Strategiespiel. Läuft unter DOS, Windows, Win 95.

Systemanforderungen:
486/44,4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung: ab 16



Willi Lemkes Fußballmanager



Fußballsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Anco, Muster von: Virgin

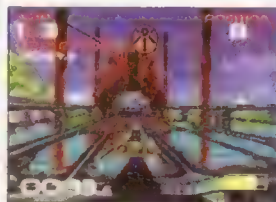
Managementsimulation und Fußballaction. Bis zu vier Spieler machen mit einer reichlich nachlässigen Ausführung wertet das Produkt ab.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, Joystick

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung



Wipeout



Rennspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Sony Interactive

Rennspektakel mit Raumgleitern. Sechs verschiedene Tracks; Gegner können mit fahrerischen Mitteln oder Waffengewalt bezwungen werden. Mit der relativ einfachen, aber schnellen Grafik ist das ganze durchaus empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486DX2/66,8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Worms



Strategie, ca. 90 DM, Hersteller: Team 17/Ocean, Muster von: Bomico

Zwei Teams kriegerischer Würmer versuchen sich gegenseitig auszurotten. Zug um Zug werden die Attacken vorgetragen. Bis zu 16 Spieler vor einem Rechner haben sehr viel Spaß.

Systemanforderungen:
386DX/25,4 MB RAM, VGA

USK-Altersempfehlung: ab 6



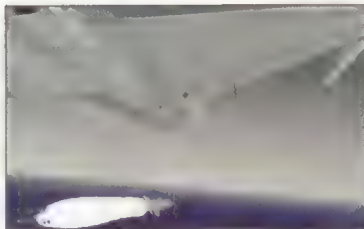
Schneller als

Ein angeschos-
sener Eurofighter
läßt sich nur
schwer handeln



Verkehr auf dem
Flugfeld – das ist
wirklich neu

Eine Seaeagle-
Rakete auf dem
Weg zum Target



Airborn: auf zu
neuen Taten

Betanken in der
Luft: ohne Joystick
mit Schubkontrolle
ein heftiges Unter-
fangen



Schon mit TFX zeigte
die englische Firma
DID, was als Flugsimu-
lation möglich ist. Jetzt
startet ein neuer Flug
aus ihrer Werkstatt
durch – und das mit
Schmackes.

Der Eurofighter
2000 bricht mit al-
len Traditionen des
Flugsimulations-

Genres und bringt einen Realitäts-
grad, den bisher wohl niemand für
machbar gehalten hat. Und der be-
sondere Witz dieser Simulation ist,
daß der Eurofighter bisher nur als
Prototyp existiert und noch gar
nicht in Dienst gestellt ist (erst 2002
soll die Bundeswehr ein paar von
den Teilen bekommen).

DID setzt gnadenlos auf Realität
und hat um dieses Hi-Tech-Monster
eine Simulation aufgebaut, die ein-
nem streckenweise den Atem
stocken läßt. Doch bevor man losle-
gen kann, liegen erst mal knapp
300 Seiten Handbuch an. Davon
sollte man vor dem ersten Start we-

nigstens die
wichtigsten Kapitel ge-
lesen haben. DID hat sich nämlich
eine komplett neue Steuerung aus-
gedacht, die zwar keine Wünsche
offen läßt, aber eine lange Einarbei-
tungszeit voraussetzt. Lediglich das
Grundkonzept ist vergleichbar mit
anderen Flugsim.

Hat man die wichtigsten Funktio-
nen begriffen, kann man sich an die
ersten Missionen wagen. Zur Aus-
wahl stehen zahlreiche Übungs-
stunden im Simulator (Start, Lan-
dung, Waffenbedienung, freier Flug
etc.), schnelle Gefechte und eine
Campaign.

Was neben der absolut realisti-
schen Simulation des Jets überzeu-
gen kann, ist die Künstliche Intelli-
genz (KI) der Gegner. Noch nie ha-
ben Programmierer derart heftige
Gegner auf den Bildschirm gezaub-
ert. Dabei wurden nicht nur die
Flugeigenschaften der Flugzeuge
voll ausgenutzt, sondern auch die
Intelligenz der Piloten wurde mit
einbezogen. Ist es bei anderen Flugsim-
gang und gäbe, daß jede Side-

Neue Referenz

Der Eurofighter 2000 ist die neue
Meßlatte für Flugsimulationen. Der
Realitätsgrad, die KI der Gegner
und die Grafik sind einmalig. So
kann dieser Flug ohne weiteres
mit schweren Militär-Simulationen
mithalten. Pentium-Besitzer kön-
nen sich schon mal auf eine exzel-
lente Hi-Res-Grafik freuen. Laut
DID waren sogar die Jungs von
der Royal Air Force von dem Teil
begeistert. Wir sind's auch.

Amdt

die Realität



winder, die einmal auf den Gegner geloggt wurde, auch ihr Ziel findet, trifft Ihr hier auf Gegner, die wissen, wie man diese gemeinen Teile ablenkt.

Sitzt einem eine MIG-29 im Genick, hat man alle Hände voll zu tun, das Teil wieder loszuwerden. Dazu kommen sehr gut umgesetzte Red- und Black-Out-Phasen. Wie auch immer: Nach zwei gelungenen Einsätzen sitzt man im Cockpit und nicht mehr am Monitor.

Ein dickes Lob gibt es auch für die Wahl der Örtlichkeit. Kein Golfkrieg, kein Ex-Jugoslawien, sondern Norwegen ist die Bühne der Auseinandersetzungen. Dazu wurden Norwegen und Finnland komplett sowie Teile von Schweden in Form einer dreidimensionalen Karte generiert. Durch Fjorde, lange Täler oder über Eisberge und Gletscher zu fliegen, ist mit dem EF2000 eine wahre Pracht. Lediglich bei den Objekten auf der Erde war man ein wenig knauserig. Dafür sitzen fast überall SAM-Stel-

lungen und Luftabwehrgeschütze. Die Simulation steht zur Zeit konkurrenzlos da. Vom Funkverkehr bis zum regen Verkehr auf dem Flugfeld wurde der Realitätsmaßstab auf ein Level gesetzt, bei dem sich die anderen Hersteller mächtig anstrengen müssen, um mitzuhalten. Wer dagegen auf Balleraction steht, sollte die Finger von dem Teil lassen. Buttons wie Unlimited Ammo oder Unverwundbarkeit fehlen gänzlich. Die komplexe Steuerung macht eine sehr lange Einarbeitung unumgänglich. Dafür ist die Dauermotivation gesichert – nicht zuletzt durch die eingebaute Netzwerkfunktion, bei der bis zu acht Spieler gleichzeitig zocken können, und einen Situationsgenerator, der jede Mission immer wieder unter neue Vorzeichen setzt.

Die einzigen Schwächen zeigte das Produkt bei der Übersetzung der On-Screen-Texte ins Deutsche und bei der Einrichtung von komplexen Steuergeräten wie zum Beispiel einem Thrustmaster-System mit Stick und Schubkontrolle. Das hat dem Produkt die Höchstwertung versaut, die sonst erstmalig seit Einführung des neuen Systems vergeben worden wäre.

CUS



SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE,
In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

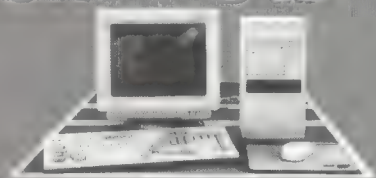
Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

**kostenlos
zu Hause testen!**

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190-190 816

Traum-PC ab 45,-



**Komplett - Systeme
ab DM 45,-* monatlich.**

* Finanzierung über Hausbank, Zinssatz 11,9% eff.
vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOPS

Mitgliedschaft - Versand - Verkauf - Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

52064 Aachen
Mauerstraße 92 • 0241-402608
96047 Bamberg
Fleischstraße 5 • 0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44 • 030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13 • 030-7128599

Stapenhorst Str. 42 • 0521-175872
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10 • 0531-508231
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1 • 0211-4910187
76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a • 07245-7373
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15 • 09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448 • 0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2 • 0551-46563

Kirchbaumstr. 19 • 06203-44686
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25 • 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 • 0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 • 0431-970046

Palm Str. 45-47 • 0221-2579741

Gottesweg 149 • 0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7 • 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 • 0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3 • 0621-101203

Dorfstraße 2a • 02132-911134
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 • 06821-26797
41460 Neuss
Hamborstr. 20 • 02131-278967
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 • Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 • 16 • 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 • 07231-560655
24306 Plön
Lübsches Tor • 04522-3412
66578 Schiffweiler
Kreistr. 18 • 06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11 • 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23 • 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 • 05361-37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahlfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123



GRAND PRIX MANAGER

Motoren, Miezen und Moneten

Der Hauptscreen: Von hier erreicht man jedes Menü problemlos

Was ist schöner, als Schumacher zu heißen und in einem Formel-1-Boliden ein paar Runden zu drehen? Natürlich der Mann zu sein, der solche Leute wie Michael einkauft, wie wir ein Kilo Bananen im Supermarkt.



Schwachpunkt im Spiel: der Rennmodus

Fast schon ein Rollenspiel: die Fahrerbewertung

Rennchef Jr.

Es macht schon Spaß, einmal nicht im Cockpit zu sitzen und die Runden zu drehen, sondern das große Geld in der Hand zu haben, um ein gutes Auto zu bauen, mit dem ein guter Formel-1-Pilot Siege einfahren kann. Die Vielschichtigkeit dieser Simulation ermöglicht es dem Spieler, einen tiefen Blick hinter die Kulissen des Formel-1-Zirkus zu werfen. Trotz meiner Begeisterung und dem entsprechenden Fachwissen für jegliche Form von Motorsport habe ich eine Menge über das Drumherum bei einem Rennteam gelernt. Ein sauber gemachtes Spiel.

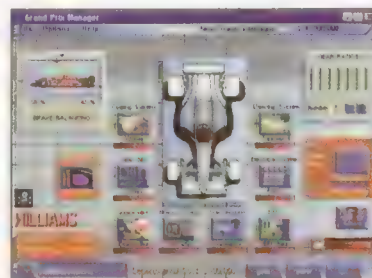
Marcus

Managersimulationen gibt es mittlerweile zur Genüge. Was auf jeden Fall noch fehlte, war ein Sim im Motorsport. Alles Banane, denn jetzt gibt es ihn. Nur kurze Zeit bevor Ascon mit einem deutschen Formel-1-Manager rauskommt, steht Microprose am Start und hat somit zumindest das erste Duell gewonnen.

Beim ersten Blättern durch die Menüs im **Grand Prix Manager** fallen gleich ein paar Dinge ins Auge. Zum einen wäre da die gut strukturierte und optisch ansprechende Benutzeroberfläche. Jedes Menü ist schnell und ohne Umwege erreichbar. Zum anderen macht die Fülle der Möglichkeiten Lust auf den Job als Teamchef. Außerdem steht noch ein gewisser Lerneffekt ins Haus, was die Hintergründe für Schumachers Erfolg angeht.

Hat sich der Spieler für ein Team entschieden, steht er auch schon mitten in der ersten Saison. Vor Augen hat er dabei, die nächsten 30 Jahre einen sicheren und gewinnbringenden Platz in der Formel 1 zu haben. Um den Einstieg zu erleichtern, stehen die Fahrer und das restliche Personal für die kommende Saison bereits fest – natürlich kann jederzeit gefeuert und eingestellt werden. Jetzt gilt es, vor dem ersten Rennen noch Verträge mit Teilelieferanten zu schließen und Sponsoren heranzuziehen. Ist die Sache geklärt, hängt man sich in die Teileliste der Ingenieure, Designer und Mechaniker. Dort kann nach Herzenslust geforscht und ausgetauscht werden. Spoiler, Getriebe, Lenkung, Fahrwerk ... – kurz: Fast jedes Teil steht zur Disposition. Ein

Windkanaltest für die Spoilereinrichtungen und ein paar Testrunden auf der Strecke optimieren Fahrzeug und Fahrer für das Rennen. Sind alle Modalitäten geklärt, kann der Spieler ins Rennen einsteigen. Und da zeigt sich der große



Die Fülle der Tuningmöglichkeiten ist beeindruckend

Schwachpunkt beim Spiel. Die Rennen sind im Vergleich zu den hervorragenden anderen Menüs fade ausgefallen. Die Strecke als Komplettansicht aus der Vogelperspektive macht aus den 700-PS-starken Monstern einen wuselnden Ameisenhaufen, der trotz zahlreicher taktischer Funktionen nur wenig Unterhaltung bietet. Zum Glück kann man jederzeit diese Phase überspringen und sich einfach nur die Ergebnisse anzeigen lassen. Ganz ehrlich: Bei diesem Game ist das Rennen eh Nebensache - die Ergebnisse zählen.

Die Zeiten zwischen den Rennen sind wesentlich interessanter. Personalpolitik (vor allem die Verhandlungen mit den Fahrern), Tuning, Entwicklung von Neuteilen und Sponsorenverträge machen den Löwenanteil am Spielspaß aus.

Eine Nachrichten-Option weist den Spieler auf diverse Probleme in



Die Sponsoren wollen ihre Werbung plaziert haben

den Abteilungen hin - zum Beispiel wird man rechtzeitig benachrichtigt, wenn Verträge auslaufen, Fahrzeuge generalüberholt werden müssen oder Designer ein neues Chassis fertig haben.

Grafisch überzeugt das Game (der Rennmodus ausgenommen) vollends. Tolle Grafiken und Originalfotos lassen die Augen in satten Farben schmelzen. Soundtechnisch war die Testversion noch nicht ganz ausgereift. Von Microprose kam aber aus sehr zuverlässiger Quelle, daß es einen rockigen Soundtrack geben wird, der sich dem Spielgeschehen anpassen soll. Die Soundnote ist deshalb ein angenommener Wert, da die Audiofiles noch nicht vollends implementiert waren.

Unterm Strich bleibt eine Wirtschaftssim, die allen Motorsport-



fans aus dem Herzen spricht und diesem Publikum gnadenlos zu empfehlen ist. Die Motivation bleibt über lange Zeit erhalten, und die Zahl der Faktoren für Sieg oder Niederlage ist so hoch, daß auch experimentierfreudige Spieler auf ihre Kosten kommen.

cus



Wollen Sie wirklich in die Spezialtruppe eintreten? PENG. Sie sind tot. Wollen Sie es nochmals versuchen?

Pech, aber hätten Sie während Ihrer Ausbildung besser aufgepaßt, wären Sie vielleicht noch am Leben. Willkommen bei Police Quest II: SWAT™. Sie werden mittelmäßig versetzt in die SWAT, die Elitegruppe der amerikanischen Polizei. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler dieser Elitetruppe potestad als mehrere CDs umfassendes Spiel, das Sie nicht alleine absolvieren können. Das Sie nicht alleine absolvieren können wird.

POLICE QUEST™ SWAT™

Sie werden über intensiven Ausbildung überlegen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie werden sich neuen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, daß Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben unschuldiger Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen ab...

PC CD-ROM
kompatibel mit
Win 3.1/Win 95
Deutsche Version



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spieler-Katalog auf CD-ROM

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra Contact Deutschland
Königsplatz 11 · D-10623 Berlin
Robert-Bosch-Str. 32
066303 Berlin
Deutschland

Nachdem es um die Star-Wars-Saga länger sehr ruhig bestellt war, geht LucasArts nun wieder in die Offensive!

Nicht nur neue Kinofolgen sind in Hollywood in Arbeit, sondern auch ein neuer Teil des interaktiven Spielehits REBEL ASSAULT ist brandheiß auf den Markt gekommen!

Kinoaction für zu Hause

SPIELFELD

Wer schon vom ersten Teil des Weltraum-"Films" **Rebel Assault** begeistert war, findet im zweiten Teil eine konsequente Fortsetzung. Der gesamte Film erzählt eine Geschichte, bei der wieder Rookie One und Ru Murleen die Hauptrollen spielen. In 16 Episoden kann man die erste Geschichte aus dem Star-Wars-Universum verfolgen, die nicht von George Lucas verfilmt wurde.

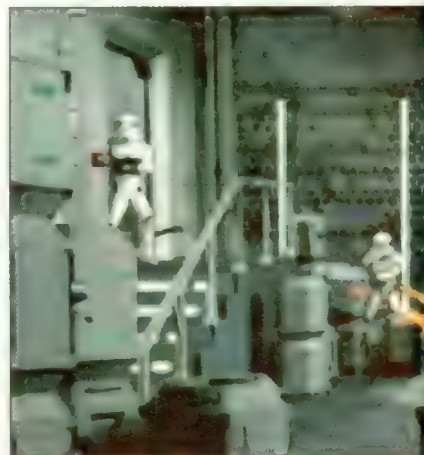
Im Gegensatz zum ersten Teil wurden auch die Actionsequenzen des Spiels mit realen Schauspielern gedreht und im Blue-Screen-Verfahren zu

Film ab

Die schweren Atemgeräusche von Darth Vader sind kaum verklungen, da geht die Action schon so richtig los: Weltraumgefechte, Flüge durch Minen und Raumschiffe, Jagden durch enge Korridore dazu gute Musik und erstklassige Schauspieler, ein echt klasse Kinostreifen ... -äääh, nein, es ist ja ein Computerspiel! **Rebel Assault II** übertrifft problemlos die Qualität der Vorgängerversion und liefert Computeraction in Kinoqualität. Einige Levels sind etwas schwer zu bezwingen, aber insgesamt bietet das Spiel abwechslungsreiche Spielaction, die durch gute Full-Motion-Video-Szenen aufgelockert wird.

Amdt

Rookie und Ru Murleen jetten durch den Wald



einem interaktiven Film zusammengesetzt. Die einzelnen Episoden werden durch kurze Videos eingeleitet, bevor der Spieler selbst in die Handlung eingreifen muß. Neben zahlreichen Weltraum-Ballereien mit den unterschiedlichsten Raumfightern gilt es, feindliche Basen zu erobern, Sümpfe mit Speed Bikes zu durchqueren und zahllose Jagden durch imperiale Sternkreuzer.

Die Story

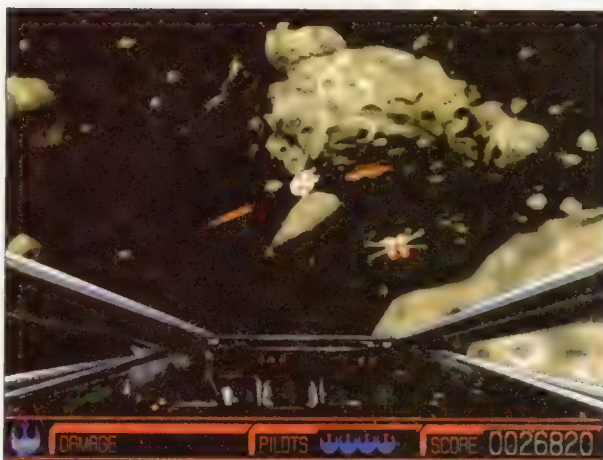
In der Nähe des Dreighton Nebels, einem galaktischen Äquivalent des Bermuda Dreiecks, verschwinden immer wieder Raumschiffe der Rebellen. Während der Clone-Kriege sollen hier zwei gegnerische Raumflotten verschwunden sein, die jedes Schiff, das sich dem Nebel nähert, angreifen und vernichten. Rookie One versucht nun Licht in dieses Weltraum-Rätsel zu bringen und kommt dabei einem Geheimnis auf die Spur, das den Fortbestand der gesamten Galaxie gefährden kann ...

Vorsicht vor herumstehenden Bäumen



zer und Raumstationen zu überleben.

Während der Flugsequenzen kommt es auf eine gute Steuerung und hohe Treffsicherheit an, damit man nicht mit Hindernissen kollidiert, während man die imperialen Truppen unter Feuer nimmt. Natürlich sind auch in den Bodenkämpfen Treffer wichtig, aber zusätzlich sind schnelle Reaktionen gefragt, damit man rasch in Deckung gehen



Im Asteroidenfeld ist präzise Steuerung gefragt

Wer Tips zu Rebel Assault II sucht, sollte die Heft-CD zu Rate ziehen: In der Rubrik Lupe warten alle Level-Codes und einige Cheats zum Spiel!

Werden Euch die Sturmtruppen doch erwischen?

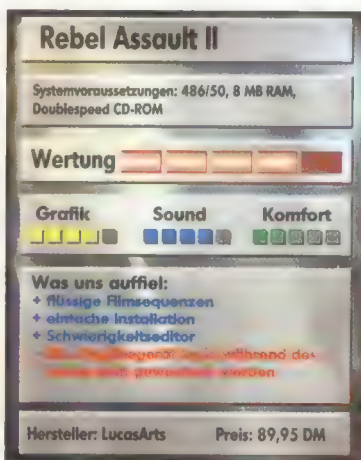
kann, bevor die Sturmtruppen das Feuer aufnehmen.

Besondere Aufmerksamkeit haben die Entwickler von LucasArts dem Schwierigkeitseditor gewidmet. Es gibt nicht nur vier voreingestellte Schwierigkeitsstufen, man kann außerdem auch zwei Spielmodi individuell festlegen. Damit ist es zum Beispiel möglich, die Flugsequenzen ganz einfach zu halten, um die Überlebenschancen zu verbessern, die Bodenkämpfe jedoch mit der geballten Macht des Impe-

riums auszufechten. Diese gelungene Funktion erhöht den Spielspaß deutlich.

Gesteuert werden kann das Ganze per Tastatur, Maus oder Joystick. Leider fehlt die Möglichkeit, das Steuergerät während des Spiels zu wechseln. Nur im Startmenü kann die Wahl getroffen werden.

ag



Los, edler Ritter! Und keine Gnade!

3D - Grafik in SVGA
Direkte Perspektive
Musik in CD-Qualität
Digitalisierte Soundeffekte

'Atemberaubende Grafik,
packende Action-Sequenzen...
ein Augenschmaus.'

COMPUTER GAMING WORLD

DOS CD-ROM
Windows 95-kompatibel
Deutsche Version

CONQUEROR
A.D. 1086

Steuern Sie alle Aspekte des Spiels! Stellen Sie Ihr Gehirn für Taktik in den großen Schlachten gegen Vandalische Armeen unter Beweis.

Erkunden und besetzen Sie das Reich, das sich von den Mauern der Hauptstadt in diesem atemberaubend schönen Land erstreckt.

Vergleichen Sie Ihre Fähigkeiten, und stellen Sie Ihre Fähigkeiten in den Schlachten unter Beweis.



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: Vorname:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra Coktel Deutschland
Kennzeichen: X M 4
Robert Bosch Str. 32
D-53303 Dreilich
Deutschland

THE 11TH HOUR

Gruselvilla und Knobelhorror



Ob das ein geeigneter Platz für ein Püschchen ist?



Eine Aufgabe für Schachspieler mit Pferdeverstand

Dank seines schlechten Rufs ist das Haus des verstorbenen Industriellen Stauf immer wieder das Ziel von Reportern, die eine solide Story fürs Sommerloch suchen. Als jedoch ein Serienkiller um das Haus sein Unwesen treibt, findet die Sache sogar ihren Weg in die Schlagzeilen ...

Eigenwillige Mischung

Wer wieder ein reines Knobelspiel mit Monstergrafik erwartet hat, wird sich eines Besseren belehren lassen müssen. Zwar liegt der spielerische Schwerpunkt immer noch deutlich auf den Puzzles und Knocheleien, da man jedoch auch bestimmte Objekte im Haus finden muß, kommt auch ein Hauch von Adventure mit ins Spiel. Dank der tollen Grafik und den wirklich gelungenen Filmszenen wird fürs Auge reichlich was geboten, und auch das Ohr kommt beim Thema Musik nicht zu kurz. Die deutsche Synchronisation ist allerdings leicht danebengeraten, denn die meisten Charaktere wirken recht hölzern und haben einen mehr oder weniger starken Akzent.

Heiner



Das verwinkelte Haus ist ganz schön unheimlich

Zwei Jahre ist es her, daß der alte Stauf, ein ziemlich seltsamer Kauz, zu einer Party in sein unheimliches Haus eingeladen hatte. So richtig Spaß bei der Feier hatte jedoch nur einer: Stauf selbst, der zu diesem Zeitpunkt allerdings schon nicht mehr unter den Lebenden weilte und als mörderischer Geist die Gästeschar nach und nach dezimierte. Zeugen der unheimlichen Veranstaltung waren damals Millionen von PC-Spielern, in deren CD-Laufwerken sich der erste wirkliche PC-CD-ROM-Titel drehte: *The 7th Guest*. Nun steht uns auf vier CDs der zweite Teil des Epos' ins Haus.

Natürlich hat sich in der Zwischenzeit nicht nur rund um das Anwesen einiges ereignet, wie man schon aus der filmartigen Intro erfährt: Ein TV-Produzent beendet seine Liebschaft mit einer seiner Mitarbeiterinnen, die frustrierte Dame verabschiedet sich und kündigt an, für eine Reportage über das Stauf-Anwesen und die unheimlichen Morde, die dort passiert sind, zu recherchieren.

Erst als die Reporterin verschwindet, merkt der gute Mann, daß ihm an der Dame doch mehr liegt, als er dachte. Nur mit einem Taschencomputer bewaffnet, begibt er sich bei Nacht und Nebel in das bewußte Haus. An dieser Stelle übernimmt der Spieler das Regiment, schlüpft in die Rolle des Helden und muß sich den Tricks und Knocheleien des alten Stauf stellen.

Mit einer Knochenhand als Cursor wird das Inventar des Hauses untersucht und bestimmt, in welche Richtung weitermarschiert werden soll. Dabei zeigt ein lockender Knochenfinger an, wo ein Weiterkommen

möglich ist. Taucht ein rollender Augapfel auf, gibt es etwas näher zu untersuchen, und ein Schädel mit einem pulsierenden Gehirn weist auf eine Knochelei hin.

Bevor der Zugang zu den einzelnen Zimmern freigegeben wird, müssen bestimmte Puzzles gelöst werden. Daneben gibt es auch noch "richtige" Rätsel, zu deren Lösung im Haus bestimmte Gegenstände gefunden werden müssen. Jede korrekte Lösung aktiviert weitere Gegenstände, die dann erkundet werden können, und eröffnet weitere Bereiche des Hauses.

Sind die Rätsel zu schwer oder die Knocheleien zu knackig, kommt der Taschencomputer ins Spiel, mit dessen Hilfe die meisten Aufgaben leicht gelöst werden können. Auch die Geschichte wird so weitergeführt: Der Spieler kann auf dem Display des Mini-Computers zusehen, was weiter passiert. Er bekommt die Story allerdings nicht am Stück serviert, sondern in kleinen Ausschnitten, die sich erst im späteren Verlauf zu einer durchgehenden Handlung zusammenfügen.

hs

The 11th hour

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik **Sound** **Komfort**

Was uns auffiel:

- + noch mehr Grafikqualität als beim Vorgänger
- + dennoch spannende Rätsel
- + tolle Soundeffekte
- + tolle Synchronisation

Hersteller: Trilobyte Preis: 119,95 DM

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

2/96

NEWS:

James Bond als Silberling

Online-Dienste:

AOL geht auf Sendung

Interview mit Wigald Boning

Der Music-Hype:

Das interaktive Lexikon & die Stones auf CD-ROM

Endlich unterwegs

STAR TREK VOYAGER

PC Spiel im Abo!



**Jetzt
Freunde
werben!**

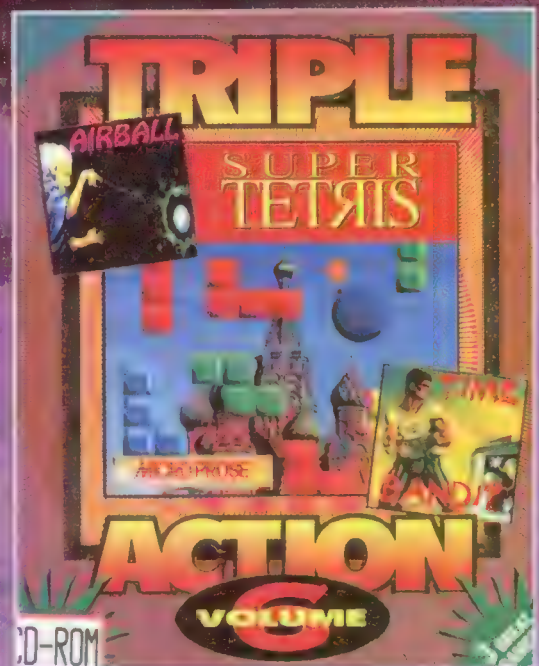
Das Jahresabo
für nur **80,-**

**Als
Prämie
bekommst Du:**

Einfach
die Abo-Karte
im Heft ausfüllen
und an den
Tronic-Verlag
schicken oder
per Fax an:

0 56 51/97 96 44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG



Herausgeber Christian Widuch

Chefredakteur Stefan Martin Asel (sma, verantw.)

Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck

Titel Star Trek Voyager © Paramount CIC

Layout Dirk Anhof (verantw.)

Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12

Mediaberatung Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15

Gerlinde Rachaw, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München

Münchner Str. 17, 85540 Haar

Tel.: 0 89/45 69 14-12

Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16

Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant GB: German Media Service LTD, Claire Byron,

im Ausland 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,

Phone: GB 071/2215462,

Fax: GB 071/2290795

Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckform-

herstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rech,

Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

Alles kalter Kaffee?

So ungefähr stellt sich die Computerwelt für Wigald Boning dar. Der Top-Komiker aus der "Samstag Nacht" trinkt lieber Kamillentee, als sich vor seinen defekten Schachcomputer zu setzen – nachzulesen in unserem Interview auf Seite 102. Aber ist der Computer wirklich so langweilig?

Vielleicht sollte Wigald mal seinen Schachcomputer in die Tonne kicken und sich eine halbe Stunde lang dem ENTERTAINER widmen. Dann würde er eventuell merken, wie interessant und abwechslungsreich die Welt von Multimedia sein kann. Bester Beweis dafür ist die CD-ROM "Voodoo Lounge" von den Rolling Stones. Die Herren Altmusiker wissen wahrscheinlich gar nicht, wie ihre digitale Konserve aussieht, aber mit Hilfe dieser CD-ROM rocken die Jungs bis in das nächste Jahrtausend. Das war uns schon eine Rezension wert!

Noch weiter in die Zukunft wollen wir mit unserer "Voyager"-Vorschau blicken. Alle Trekkies warten ja bereits jetzt gespannt auf den ersten Tag der TV-Austrahlung, doch SAT.1 läßt die Fans weiter schmoren. Bis jetzt. Den Pilotfilm samt erster Staffel gibt's nämlich schon in Deutschlands Videotheken. Wir sagen Euch, ob der neue Captain den Helden Picard, Kirk und Co. das Wasser reichen kann. Und wenn Ihr mehr wollt, dann überschüttet uns mit Briefen, und wir werden sofort weiteres Trek-Futter aus allen Netzen dieser Welt fischen.

Apropos Netzwerk: In Deutschland grassiert das Online-Fieber wie nie zuvor. Und die Telekom, einst einsamer Herrscher auf dem hiesigen Markt, bekämpft die neuen Konkurrenten, indem sie sich mit ihnen zusammentut – mit America Online zum Beispiel. Wir haben uns eingeloggt und sagen Euch, was der neue Super-Dienst taugt. Alsdann, viel Spaß beim Lesen wünscht

Li Sor

INHALT

ENTERTAINER

NEWS

Top-Spot: Die James-Bond-Klassiker auf CD S. 60

TITEL

Tempo statt Tech-Talk: Die Voyager-Crew geht endlich auf die lange Reise S. 62

KINO

"Money Train": Wesley Snipes als Gangster in den Röhren der New Yorker U-Bahn S. 64

MUSIC-ONLINE

America Online: Günstiges Super-Netzwerk oder Abzocker-Verein? S. 97

MUSIC-MULTIMEDIA

Clips and more:

Die "Music Central"-CD-ROM von Microsoft soll so erfolgreich wie Cinemania werden S. 66

Die Stones als Silberling:

Auf der "Voodoo Lounge" wird kräftig abgerockt S. 100

INTERVIEW

Wigald Boning über Computer, Kino und seine Barfuß-Reise nach Venedig S. 102



INS ALLERHEILIGSTE

Ein Traum wird wahr: Bei **Around Hollywood** wird der multimediale Trip ins Allerheiligste von Los Angeles wahr. Endlich erfährt man, wo die Stars speisen, welche

Luxusschlitten sie fahren und wie Madonna ihr Grundstück sichert. Und wer selbst einmal das Mekka der Stars besuchen will, wird mit einer Fülle von Tips versorgt – vom guten Restaurant bis hin zu den Sehenswürdigkeiten reicht die Adressensammlung. Für 50 DM kein teurer Ratschlag.

Info: Virgin Interactive, Preis: ca. 50 DM

Wenn **Michelle Pfeiffer** im Klassenzimmer sitzt, klopft wohl das Herz jedes Schülers bis zum Hals. Und tatsächlich, die Hollywood-Schönheit verirrt sich in ihrem neuesten Film **Dangerous Minds** als züchtige Lehrerin ins arme Schwarzenviertel. Unkonventionelle Methoden und viel Mitgefühl lassen natürlich nach einer Weile das Vertrauen zu ihr wachsen. Nur – neu ist die Story nicht. Der Film kann aber schon gar nicht mehr floppen, zu erfolgreich war die Soundtrack-Single **Gangsta's Paradise** von **Coolio**. Außerdem ist der Film fast schon selbstironisch, denn die Pfeiffer (mit drei "F") soll doch vor ihrem Lehrerdasein tatsächlich im Marine-Corps gewesen sein!

PFEIFFER MIT DREI "F"



Herzschmerz mit "everybody's darling" **Winona Ryder** auf Video: **Betty und ihre Schwestern**, die ebenso rührselige wie steinalte Geschichte aus dem amerikanischen Bürgerkrieg, macht aus kleinen Nesthäkchen selbstbewußte Frauen, die ihren Weg gehen. Ist ein bißchen wie **Via Mola**, aber ohne Sex & Crime.

WINONA RYDER

Sie wollen nicht so leben wie der Rest der Welt. Aber das hat seinen Preis.

Mit den Weltstars **Winona Ryder** und **Susan Sarandon**.



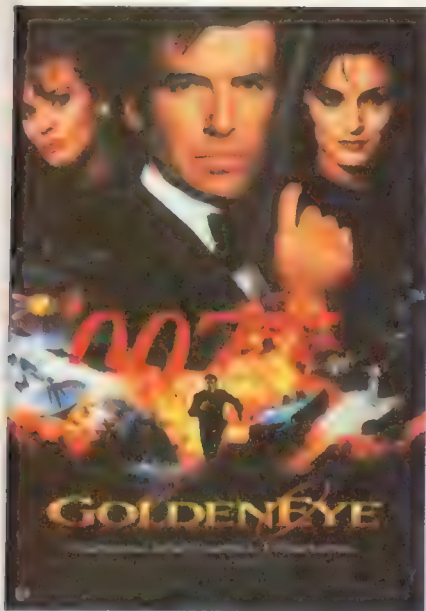
PRETTY BABY

OLYMPISCHES HAPPENING

Und noch ein Helikopter-Flug über einer berühmten Stadt: Wer im virtuellen Cockpit aus dem Hause Philips Platz nimmt, kann alsbald vom Rechner aus **AROUND ATLANTA** fliegen. Die CD-ROM (oder CD-i) ist der gelungene Appetithappen für die Olympischen Spiele im nächsten Jahr. Gut, ein simpler Stadtführer würde es wahrscheinlich auch tun, aber dann hätte man wohl kaum gleich 1000 gute Adressen, alle Facts zur Stadtentwicklung und natürlich den kompletten Plan für das olympische Sommer-Happening.

Info: T+M Consulting, Preis: ca. 50 DM





THE ONE AND ONLY

Der größte Feind von Bond war eigentlich immer nur Bond selbst. Kein Superschurke konnte so gemein und häßlich sein wie die eigene Ahnenreihe, der man sich als neuer Darsteller zu erwehren hatte. Schon **Roger Moore** hat das zu spüren bekommen, obwohl er einer der beliebtesten 007-Darsteller wurde. Auf **Pierce Brosnan** prasselt das Fegfeuer der Kritiker gleich doppelt hart – selbst die CD-ROM-Front macht nicht halt: Anlässlich des Kinostarts von **Goldeneye** präsentiert Philips die ersten sechs Bond-Filme mit "the one and only" **Sean Connery**

als limitierte Video-CD-Sammlung. Die Titel im einzelnen: 007 jagt Dr. No, Liebesgrüße aus Moskau, Goldfinger, Feuerball, Man lebt nur zweimal und Diamantenfieber. Der Goodie: die 007-Bibel **Das große James-Bond-Buch** – als gewöhnliches Druckwerk und damit kompatibel zu allen herkömmlichen Lesebrillen.

Info: Philips Media, Preis: ca. 250 DM

KLAUSTROPHOBISCH

Es gibt Filme, bei denen man selbst im größten Kino Platzangst bekommt. **Crimson Tide** ist ein solcher Film, spielt sich doch alles in der schmalen Röhre eines U-Bootes ab. Die erdrückende Enge sorgt für hochdramatische Spannung zwischen Kapitän Frank Ramsey (**Gene Hackman**) und seinem Ersten Offizier Ron Hunter (**Denzel Washington**).

Denn während der Kapitän den atomaren Weltkrieg auslösen möchte, denkt Hunter noch darüber nach, ob das alles vielleicht nur ein Mißverständnis sein könnte.

Crimson Tide ist spannend, aber nicht so gut wie **Jagd auf Roter Oktober**. Doch als Video auf einem kleinen Fernseher kommt das klaustrophobische Feeling gut über.



GEGEN DAS VERGESSEN

Eine Annäherung an Hitler ist schwierig, aber nötig: Das ZDF hat gezeigt, wie man eine Dokumentation wider das Vergessen der eigenen Geschichte macht, ohne den größten Verbrecher dieses Jahrhunderts auch noch zur Bewunderung freizugeben. Und ohne Doku keine Aufklärung: Wer die sechs Teile **Hitler – eine Bilanz** im TV verpaßt hat, sollte statt Moral Kombai vielleicht mal die Videos zum Thema einschieben.

Label: BMG Video, Preis: 200 DM



PULPED FICTION

Eigentlich gibt es keinen schrögeren Vogel als **Nicolas Cage**. Es wird immer ein Rätsel bleiben, warum nicht Cage anstelle von **John Travolta** die Rolle in **Pulp Fiction** bekommen hat. Immerhin kann Cage in **Kiss of Death** auch mal so richtig fies sein. Als Gangsterboß läßt er nämlich seinen Handlanger Ronnie sitzen, der ins Gefängnis wandert und seinen Chef nicht verrät. Dieser dankt es ihm, indem er sich an Ronnies Frau ranmacht und sie sogar in den Tod treibt. Jetzt dreht Ronnie durch ... **Kiss of Death** ist ein harter Thriller und hat deshalb die FSK-Freigabe ab 16. Aber als "Film Noir" in bester Tradition ist **Kiss of Death** herrlich schwarz und böse und außerdem als Kaufkassette ein klasse Regalfüller.



Mußte das sein? Bereits zum zweiten Mal mimi **Steve Martin** nun den **Vater der Braut**. Nur – eine Hochzeit mit Hindernissen gibt es nicht, da ist schon eher die heile Welt des Brautvaters aus den Fugen geraten: Sein Sohn ist überschuldet, der Architekt ist ein Gauner, und der doppelte Nachwuchs macht ihn zu Vater und Großvater. Sieht nach einer hektischen Komödie aus, aber **Steve Martin** geben wir doch immer eine Chance!

AUS DEN FUGEN

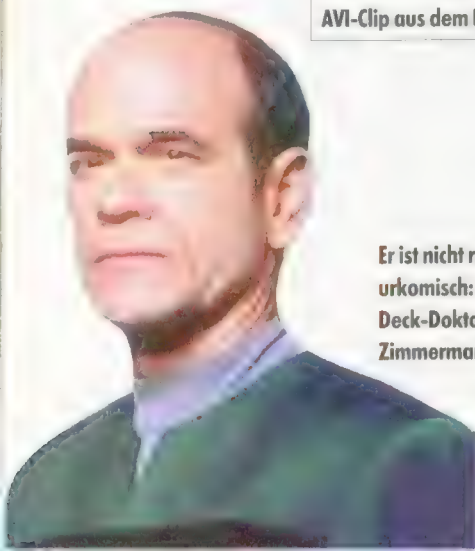




Das ist sie: Captain Kathryn Janeway, die Kommandantin des Raumschiffs Voyager



Action schon in den ersten Sekunden des Films: Ein Rebellen-schiff flüchtet vor den Cardassianern



Er ist nicht real, aber urkomisch: der Holo-Deck-Doktor namens Zimmerman



Auf der Heft-CD befindet sich im Verzeichnis ENTERTAIN ein einminütiger AVI-Clip aus dem Pilotfilm

Tempo statt Tech-Talk

KURZINFO	Titel: Star Trek: Voyager – Der Fürsorger
	Genre: Science-fiction
	Länge: 92 Min.
	Hersteller & Jahr: Paramount Pictures, USA, 1994
	Label: CIC Video

Star Trek geht nun dahin, wo noch nie eine Frau gewesen ist: Statt Picards kahlem Schädel weht mit der blonden Mähne eines weiblichen Captains ein neuer Wind. Und auch sonst ist auf der Voyager einiges anders ...

Star-Trek-Fans sind von Natur aus altmodisch. Fast drei Staffeln dauerte es, bis die Fans der "Classic"-Serie um Kirk & Co. endlich Picard und die Seinen akzeptiert hatten. Und selbst heute noch treten Groupies der alten und neuen Crew unversöhnlich gegeneinander an.

Da kommt der neue Captain im Star-Trek-Universum gerade recht: Kathryn Janeway heißt die neue Löwendompteurin einer Crew, die wirklich dorthin geht, "wo noch nie ein Mensch gewesen ist".

Herausgeschleudert

Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn mit der Schauspielerin Kate Mulgrew betritt erstmals eine Frau die Brücke und damit eine bislang reine Männerdomäne. Und wo Picard und Kirk eine verlässliche, untergeordnete Crew hatten, muß Captain Janeway die latenten Spannungen zwischen den Besatzungsmitgliedern bereinigen.

Daß auf der Voyager nicht alles eitel Sonnenschein ist, wie wir das sonst aus dem harmonischen Star-Trek-Universum kennen, liegt wohl an der besonderen Situation, in der sich das Schiff befindet: Die Voyager ist nämlich nicht nur einfach weit weg von zu Hause, sie wird vielmehr die Erde nie mehr wiedersehen.

In dem 90minütigen Pilotfilm **Der Fürsorger** startet die Voyager zunächst als fabrikneues Schiff von Deep Space Nine, um die Verfolgung der Marquis aufzunehmen, jener Rebellen, die sich gegen die Föderation und die Cardassianer gleichsam wehren. Doch just zu dem Zeitpunkt, als man sich dem Zielort nähert, wird die Voyager

von einem künstlichen Wurmloch verschlungen und taucht 70.000 Lichtjahre entfernt wieder auf – die Reise zurück würde über 70 Jahre dauern. Doch nicht genug damit: Zurück in Zeit und Raum und weit weg von daheim trifft Captain Janeway auf die gesuchten Marquis-Rebellen. Die Not schweißt beide Gruppen zusammen; die Rebellen ziehen sogar Föderationsuniformen über und tun ihren Dienst fortan auf der Voyager.

Der Holo-Deck-Doktor

In Deutschland wird es wohl noch bis zum März dauern, bis SAT.1 endlich mit der Ausstrahlung beginnt. Wer aber jetzt schon auf den Geschmack kommen will, kann sich neben dem Pilotfilm auch die einzelnen Episoden in deutscher Sprache ansehen. CIC-Video veröffentlicht seit Januar jeden Monat zwei Folgen auf je einer Video-Kassette.

Dann kommt man frühzeitig in den Genuß, so interessante Charaktere wie Neelix oder den Holo-deck-Doktor kennenzulernen. Beide Figuren sind verantwortlich für den Humor in der ansonsten so düster-gespannten Atmosphäre der Serie. Neelix ist ein außerirdischer Müllsammler, der zufällig auf die Voyager gerät und mit seinem spleenigen Verhalten den Rest der Crew in den Wahnsinn treibt. Doc Zimmerman wiederum ist bereits Kult: Als der echte Mannschaftsarzt ums Leben kommt, wird Zimmerman als Hologramm-Doktor zum Leben erweckt. Seitdem beschwert er sich darüber, daß niemand sein Programm abschaltet und verblüfft seine realen Crew-Kollegen mit seinem schnodderig-trockenen Humor.



Michael Suck

EINE PHANTASTISCHE REISE DURCH 5 WONDERBARE WELTEN

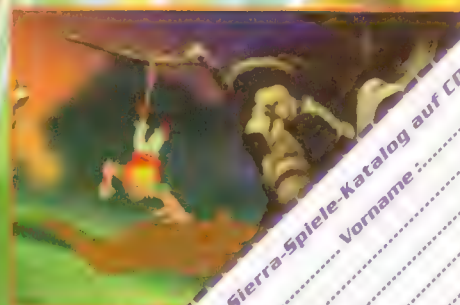
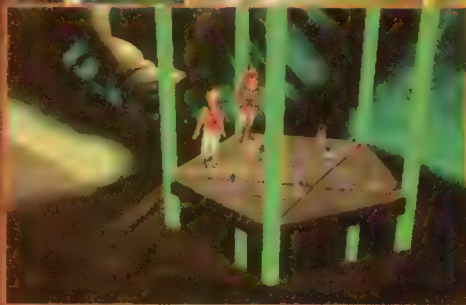
TORIN'S PASSAGE™

INTERAKTIVER ZEICHENTRICKFILM

Als Torin eines Tages nach Hause kommt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß seine Eltern von der bösen Lycentia entführt wurden. Damit beginnt eine lange und gefährliche Reise, auf der Torin unmerklich erwachsen wird. Auf seinem Weg durch Strata kommt Torin in seltsame Welten, die von faszinierenden Leuten und merkwürdigen Kreaturen bewohnt sind. Torin's Passage ist, im Stile von King's Quest 7, das ideale Abenteuerspiel für die ganze Familie.

3D-Steuerung, dazu digitalisierte Sprache und Soundeffekte sind Garanten für ein Spiel, dessen Interaktivität ihresgleichen sucht. Üppige Grafiken, komplett gezeichnete Bildschirme mit unübertroffenen weichen Animationen, viel Humor, und das Ganze untermalt mit Musik von Michel Legrand, machen Torin's Passage zu einem großartigen Multimediaspiel.

PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1-kompatibel
Deutsche Version



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: Vorname:
Adresse:
Stadt:
Land:
Sierra Coktel Deutschland
Kennwort: X M 3 6
Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich
Deutschland

Nitro & Glyzerin

Auf dem Weg zum Hollywood-Superstar ist Wesley Snipes, im Film "John"



Ein Duo wie Nitro und Glyzerin: John und Charlie (Woody Harrelson, rechts, zuletzt als "Natural Born Killer") wollen den "Money Train" ausrauben



Die Lady in Rot stiehlt allen die Schau. In Grace (Jennifer Lopez) verlieben sich die beiden bösen Buben

Sie könnten die Nachfolge von Bruce Willis antreten: Wesley Snipes und Woody Harrelson. Das Duo jagt durch die U-Bahn-Schächte New Yorks in einem actionreichen Tempo-Thriller, gegen den Speed wie eine Kaffeefahrt wirkt.

KURZINFO

Titel:	Money Train
Genre:	Action-Thriller
Dauer:	ca. 110 Min.
Hersteller & Jahr:	Peters Entertainment/ Columbia Pictures, USA, 1995
Label:	Columbia Tristar

Sie sind so verschieden wie Tag und Nacht, und doch treten sie immer öfter zusammen auf, als seien sie Brüder: Wesley Snipes, der schnodderige Schwarze, und Woody Harrelson, das weiße Weichei. *Weißer Jungs* bringen's nicht war das erste gemeinsame Werk des ungleichen Gespanns, und nun wird der Paarlauf in *Money Train* fortgesetzt. Dort mimen die beiden die Bahnangestellten John und Charlie. Das Duo ist scharf auf das viele Geld, das sie beide tagtäglich durch die weitverzweigten U-Bahn-Tunnel transportieren. Doch noch nie ist der Geldzug erfolgreich überfallen worden, denn Dutzende von Alarmsystemen und Sicherheitsleuten schützen die Millionen von Dollars. John und Charlie wollen es aber trotzdem versuchen. Ihre Motive sind jedoch völlig unterschiedlich. Für John, so Produzent Neil Canton, "ist es immer nur ein Spiel, etwas, das man zum Spaß tut". Aber für Charlie ist es weit mehr, denn er möchte endlich sein Leben als Zocker aufgeben und ganz von vorn anfangen. Auch sonst unterscheidet die beiden Protagonisten viel. John ist der große Aufreißer, er macht die Witze und bekommt die tollen Frauen. Charlie hingegen ist ein Träumer. Was die beiden trotz aller Gegensätze eint, ist ihr fester Wille, aus ihrem bisherigen Leben auszubrechen. Als sie

sich kennenlernen und den Plan für den Überfall entwickeln, stehen beide schon auf der Unbeliebtheitskala ihres Chefs ganz weit oben. Dieser ist es auch, der mit Argusaugen den Geldzug beobachtet und schnell zum ärgsten Feind des dynamischen Duo wird.

Wie die beiden schließlich ihren großen Coup inszenieren, wird noch nicht verraten. Doch soviel ist klar: Eine große Materialschlacht steht bevor. Da die Züge der New Yorker U-Bahn 24 Stunden am Tag auf fast allen Gleisen unterwegs sind, konnte der Film nur zum Teil an Originalschauplätzen gedreht werden. Die Kulissenbauer und Special-Effects-Leute schufen deshalb ein 1:1-Modell eines New Yorker U-Bahn-Zugs samt diversen Haltestationen und versetzten die Sets einfach nach Los Angeles. Dieser Aufwand brachte einen Eintrag ins Rekordbuch: Der Nachbau ist fast einen Kilometer lang, vier Schienenstränge breit und sieben Meter hoch – das gab's noch nie. Wäre es also nicht doch billiger gewesen, während der neun Wochen Drehzeit einfach die U-Bahn zu mieten? Co-Produzent Doug Claybourne war strikt dagegen: "Wir mußten ein Motorrad direkt von einer Rolltreppe auf die Schienen fahren lassen, und wir hatten Schauspieler, die direkt vor einem fahrenden Zug flüchten, der mit 600.000 Volt Strom fährt. Ein kleines Ding wie z. B. ein Schweizer Messer hätte da eine Explosion auslösen können." Explosionen wird es aber trotzdem in Hülle und Fülle geben. Dafür sorgen 50 Stuntmen und natürlich die Hauptdarsteller. Woody Harrelson hat's sogar gefallen: "Ich habe gehangen, ich habe gebaumelt, ich habe getanzt, ich habe einen Riesenspaß gehabt. Aber Wesley hat sich zu Tode gefürchtet."

Michael Suck

America offline?

Die Online-Dienste boomen: Derzeit werden pro Monat rund 16 Millionen Anrufe verzeichnet, die nur einen Online-Dienst kontaktieren. Und jeden Monat kommen 20.000 bis 30.000 neue Kunden für die Datenautobahn hinzu.

Kein Wunder, daß der Kampf der Datendienste schon voll entbrannt ist. Mit Bertelsmann steht nun eines der mächtigsten Medienunternehmen bereit, seinen eigenen Dienst in Deutschland zu etablieren.

Bertelsmann hat sich zu diesem Zweck mit dem erfahrensten Anbieter der Welt, America Online, zusammengetan. Die Firma ist mit vier Millionen zahlenden Mitgliedern nicht nur der größte Anbieter in den USA, sondern gleichzeitig der größte weltweit.

Mit Erfahrung vorn

Für Bertelsmann war diese Allianz von Anfang an von Vorteil. Die gesamte Benutzeroberfläche und das komplette US-Angebot stehen auch in der deutschen Ausgabe von AOL zur Verfügung. Damit der deutsche Client auch fehlerfrei funktioniert, durften seit Juli '95 insgesamt 11.000 Beta-Tester AOL samt seiner Angebote kostenlos nutzen. Doch die schönen Zeiten sind vorbei. AOL ist auf Sendung und will Geld für seine Leistungen sehen. Diese sind zumindest im englischsprachigen Inhalt hervorragend: Mehrere große, internationale Zeitungen stehen abrufbereit, dazu stündlich News aller Agenturen und natürlich Online-Chats. Wer weniger Information, aber mehr Infotainment sucht, kann online shoppen gehen oder z. B. beim interaktiven Comic von DC Comics Vorschläge für den Handlungsverlauf der nächsten Woche einreichen. Andere Themen wie Kino, Musik oder Computer sind ebenfalls hochkarätig besetzt. So kommen von MTV die Videoclips, Paramount und andere Filmproduzenten berichten über neue Filme, und bei Origin durfte man sich das Wing-Commander-IV-Demo bereits im September herunterladen. Geschätzte Download-Zeit bei einem 14.4er-Modem: drei Stunden.

Teurer Spaß

Aber lange Download-Phasen gehen bei AOL nicht ans Portemonnaie: Wer AOL abonniert, bekommt alle Leistungen ohne jegliche Zusatzkosten. Vom Wetterbericht über die neueste Software bis hin zum WWW-Browsen fallen nur die Kosten für die nackte Online-Zeit an. Und da AOL mit schnellen 28.8er-Einwählknoten in 51

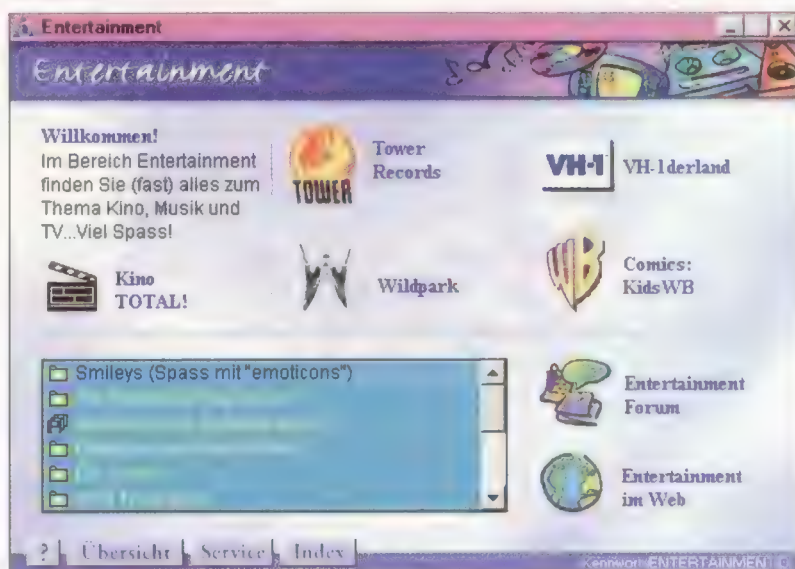
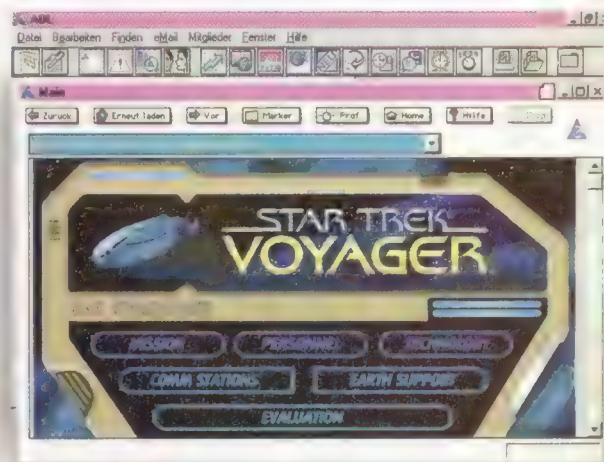
Seit 1. Dezember in Betrieb ist der neue Online-Dienst America Online, kurz AOL.

Zusammen mit Bertelsmann, Springer und der Telekom soll in Deutschland jetzt die elektronische Post abgehen.

Schnell, aber nicht perfekt ist der Web-Browser von AOL

Mogelpackung:

Ein Klick aufs "VH-1derland" führt von AOL geradewegs ins Internet



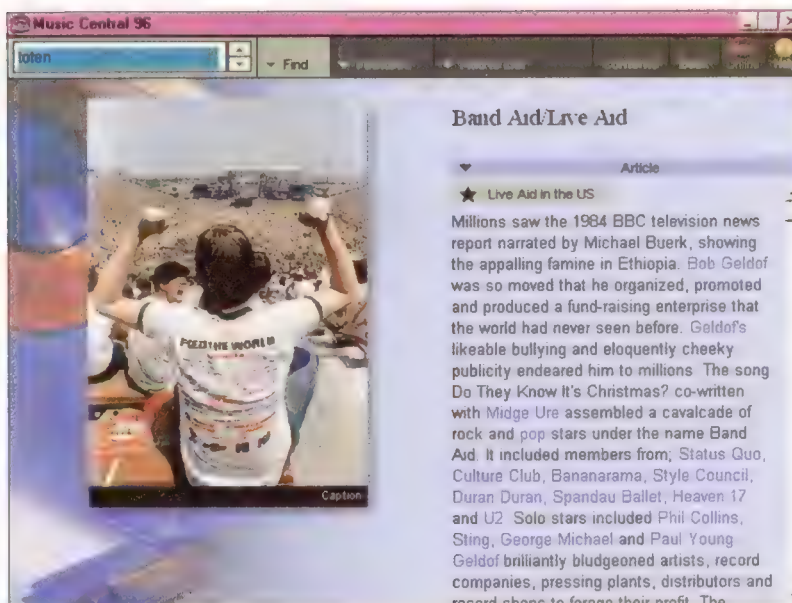
deutschen Städten vertreten ist, bleibt auch die Telefonrechnung unten. Dafür langen die Bertelsmänner bei den Basisgebühren zu. Für 9,90 DM Grundgebühr im Monat gibt es nur zwei Freistunden. Jede weitere Online-Stunde schlägt mit 6 DM zu Buche und auf den Magen. Wer gern im Internet surft, wird da gewaltige Kosten anhäufen. Dabei ist der AOL-eigene Browser Netscape auch noch deutlich unterlegen und kann bislang nicht einmal HTML3-Seiten (Hintergrundgrafiken) richtig darstellen. Und die deutschen Angebote halten sich in Grenzen. Zwar ist der Stern vertreten, doch schon beim Klick auf "Geo" gibt's kaum mehr als ein paar wenige

Infos. Besonders ärgerlich: Hinter vielen AOL-Icons verstecken sich Sites aus dem Internet – ein reiner Internet-Provider ist da billiger. Man wird sehen müssen, wohin die Reise mit AOL geht. Die Infrastruktur und das internationale Angebot sprechen deutlich für den Dienst, und mit den neuen Partnern Springer und Telekom könnte AOL tatsächlich äußerst populär werden. Allerdings nur, wenn die EU mitspielt. Derzeit gibt es einen heftigen Rechtsstreit wegen der Elefantenhochzeit mit der Telekom – vielleicht drückt ein "Nein" aus Brüssel ja doch noch die Gebühren.

Michael Suck

Cool Vibes

Ein Lexikon wird lebendig. Das erste Musik-Nachschlagewerk aus dem Hause Microsoft präsentiert die Künstler nicht nur akustisch, sondern auch noch exklusiv.



Die Specials: Besondere Konzertereignisse wie Bob Geldofs "Live Aid" werden ausführlich beschrieben

soundtechnisch zwar mager, aber bildtechnisch in High-Color.

MSN statt MTV

Überhaupt sind die Texte die wahre Stärke von Music Central. Insgesamt 108.000 Artikel sprechen für eine gewaltige Informationsfülle, die in dieser Form noch nicht zusammengetragen wurde. Das sind deutlich mehr Einträge als bei Microsofts Cinemania, das ansonsten in identischem Outfit angeboten wird. Nur: Während Cinemania zu fast jedem Film zwei bis drei Rezensionen mitliefert, beschränkt sich Music Central oft nur auf die Biographie eines Künstlers und liefert Rezensionen nur zu ausgewählten Alben in den Discographien. Und mehr als eine Kritik wird dem jeweiligen Album dann auch nicht gewidmet.

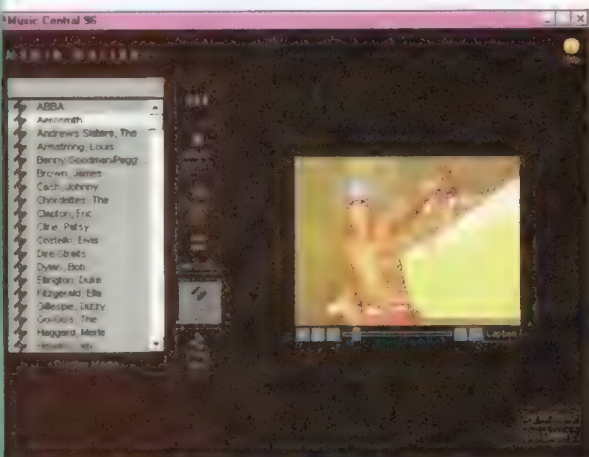
Bleibt noch der Update-Service von Microsoft. Wer ein Jahr warten kann, wird sich im Herbst 1996 sicherlich Music Central '97 ins Regal stellen können. Ein wenig billiger ist da schon das monatliche Update von Microsoft im Internet und im MSN. Dort finden Musikbegeisterte dann Ergänzungsdateien mit neuen Alben, neuen Künstlern und hoffentlich auch neuen Videos. Das ganze muß einfach auf die Festplatte heruntergeladen werden – schon ist Music Central wieder auf dem neuesten Stand. Allerdings ist zu befürchten, daß die Zielgruppe weiterhin auf ein älteres, meist amerikanisches Publikum zugeschnitten bleibt und die Updates eher John Denver als die Toten Hosen berücksichtigen. Obwohl: Gerade die Hosen haben als einige der wenigen deutschen Bands den Sprung auf die CD geschafft – schließlich finden sich in ihrer Discographie zwei englischsprachige Alben. Und nur die sind übrigens erwähnt.

Michael Suck

Das "Rock Lexikon" galt bislang als einzig wahre Enzyklopädie der Sangeskunst. Auf Hunderten von Seiten werden dort Interpreten und Bands beschrieben, ihre Alben bewertet und ihr Stil eingeordnet. Doch das Musikgeschäft ist bekanntlich ein schnelles. Neue Namen, neue Bands, neue Trends – all dies läßt sich schwerlich in Buchform aktualisieren. Aber vielleicht auf CD-ROM. Microsoft hatte nach dem Erfolg von Cinemania wohl den richtigen Riecher, mit dem gleichen Konzept ein anderes Gebiet zu beackern. Herausgekommen ist dabei Music Central '96, das interaktive Musiklexikon in Bild und vor allem Ton.

Hörproben satt?

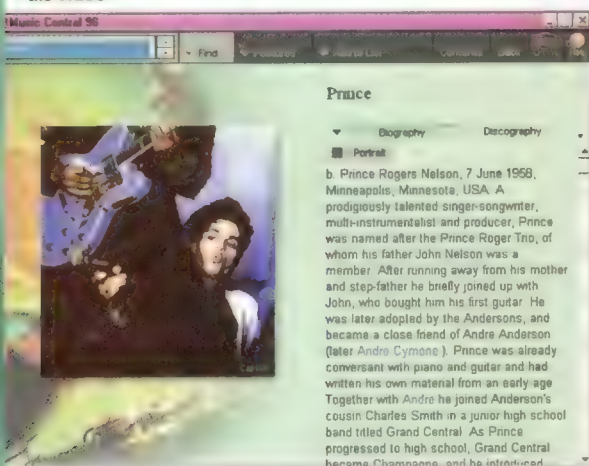
Doch mit der Akustik ist das so eine Sache: Obwohl man von einer Musik-CD-ROM sicher Hörproben satt erwartet, bietet der Silberling gerade mal 71 Musikschnipsel in der Länge von je 30 bis 45 Sekunden. Seltsam nur, daß bei dieser raren Auswahl von WAVs einige echte Helden der modernen Pop-Musik nicht berücksichtigt werden – weder "the artist formerly known as" Prince noch die Hardcore-Hip-Hopper vom Schlage der Beastie Boys sind auf der CD als Audio- oder Video-Auszug vertreten. Man merkt dem Produkt bei der Auswahl schon ein wenig an, daß da in erster Linie ein älteres Publikum angesprochen werden soll. Wie anders ist zu erklären, daß viele alte Könige des Blues und Soul zu neuen digitalen Ehren kommen, aber eine Top-Band des Brit-Pop wie Oasis lediglich mit einer kurzen Discographie abgespeist wird? Dennoch: Wer einige seiner Lieblinge dann tatsächlich in einem der 48 AVIs entdeckt, wird durchweg mit rarem Konzertmaterial belohnt –



Amazing: Aerosmith ist eine der wenigen Bands, zu denen auch ein AVI-Video verfügbar ist

Der Meister des Pop: Prince gibt's leider nur als "Still", nicht als Video

KURZINFO
 Titel: Microsoft Music Central '96
 Art: Musik-Multimedia
 Hardware: mind. 486DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Win 95 (!)
 Hersteller: Microsoft
 Label/Vettrieb: Microsoft Home
 Preis: ca. 100 DM



DIE VISION CD-LINE



**MANAGER
CREATIV
MONEY
FUNNY**

- Leistungsstarke Helfer
- Grafiken, Datenbanken, Tabellen, Spiele
- Windows 95 (TM) lauffähig
- Preisgünstig

KAUFEN SIE JETZT!

Entweder im guten Fachhandel
oder bei unseren Partnern:

*Karstadt *Media-Märkte
*Kaufhof *Pro-Markt *Saturn
*Wertkauf *Brinkmann *VOBIS
*PC Spezialisten

ODER Sie bestellen direkt:

Unsere Bestellhotline er-
reichen Sie unter:

TEL: 05651 / 7485-45

FAX: 05651 / 50039

DIE REIHE KOMPLETT!

MANAGER

GAMES III
(BONAPARTE)

ADRESS 95
VIDEO 95
DIA 95
MUSIK 95

MONEY

GEWERBEPLANNER
HAUSVERWALTER
TERMINPLANNER
HAUSHALTSPLANNER
HOME BANKING

CREATIV

CLIPART-MANAGER II
PRINT-CREATOR
GLÜCKWUNSCH-ILLUSTRATOR
PICTURE-DESIGNER
FORMULAR-DESIGNER
CLIPART-MANAGER III (FESTTAGS-CLIPARTS)

**AB
19,95 DM**



MicroVision
Software Partner GmbH



Diese nette Dame begrüßt neue Besucher in der Lounge

Die Stones interaktiv

Wenn die Stones feiern, dann geht die Fete in der Voodoo Lounge in den Sümpfen von Louisiana ab. Nur wer an dem bärbeißigen Türsteher vorbeikommt, kann das weitläufige Anwesen erkunden und mehr über Mick, Keith, Ron und Charlie erfahren.



Alles ist vergänglich, doch deswegen lassen sich die Besucher den Spaß nicht verderben

Mick Jagger im Interview: Hier sind Englischkenntnisse gefragt



KURZINFO	Titel:	Voodoo Lounge CD-ROM
	Art:	Musik-Multimedia
	Hardware:	486DX2/66, 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Win 3.1
	Hersteller/V Vertrieb:	Virgin Schallplatten GmbH
	Preis:	ca. 70 DM

SIE ROLLEN WEITER

Daß die Band sich dem Medium Computer auch in Zukunft widmen wird, steht schon jetzt absolut fest: **Stripped**, die nächste CD des Quartetts, wird neben den eigentlichen Songs auch einen echten, exklusiven Multimedia-Track enthalten.



Die sind die dienstälteste Rock'n'-Roll-Band der Welt! Seit 30 Jahren treiben die Stones sich im Musikgeschäft herum und haben regelmäßig Titel in den internationalen Charts. Obwohl mehr als einmal totgesagt, waren die Stones immer

wieder für eine Überraschung gut. Letzter Streich der vier ist die Multimedia-CD-ROM **Voodoo Lounge** zum gleichnamigen Album. Auf dieser CD wurde die namensgebende Örtlichkeit mittels 3D-Software in Szene gesetzt und wartet nun darauf,

von interessierten PC- und MAC-Usern besucht zu werden. Nach einer kleinen Fahrt durch den nebelverhangenen Vorgarten der Voodoo Lounge geht es mitten hinein in ein ausgedehntes viktorianisches Herrenhaus, in dem eine riesige Party steigt. Gastgeber sind Baron Samedi, ein mächtiger Voodoo-Dämon, und natürlich die Stones, die bei der Party mächtig mitmischen. Als Schnittstelle zur virtuellen Welt der Voodoo Lounge dient ein intelligenter Mauszeiger. Üblicherweise geformt wie das Stones-Markenzeichen (dicker roter Kußmund mit herausgestreckter Zunge), nimmt er die Form eines Auges an, sobald er über Bereiche gerollt wird, in denen es etwas zu erkunden gibt. Nach einem kurzen Abstecher an die Bar, wo der Besucher einen VIP-Ausweis überreicht bekommt, kann der Streifzug durch die Lounge beginnen.

Zwei Stockwerke, die mit Dutzenden von Partygästen bevölkert sind, warten darauf, besucht zu werden, und eigentlich ist immer überall etwas los: Party auf allen Etagen. Inmitten der vielen Gäste sind natürlich auch die Stones selbst anzutreffen, und je weiter die Räumlichkeiten erkundet werden, desto öfter läuft man ihnen über den Weg. Mal trifft man Keith und Ron auf der Veranda vor der VIP-Lounge beim Improvisieren eines Blues-Titels, mal sitzen Mick und Charlie an der Bar und machen dumme Sprüche, mal tauchen sie zu viert in einem Video auf, in das man unvermittelt durch den Klick auf einen Bilderrahmen stolpert.

Eine Bildergalerie in der VIP-Lounge bildet die musikalischen Vorbilder der Stones ab. Via Mausclick lassen sich auch hier Informationen und Bilder zu den einzelnen Künstlern abrufen. In einem Bilderrahmen läuft seltenes Filmmaterial von und mit diesen Musikern ab. Neben diesen Multimedia-Einlagen gibt es allerdings auch sonst einiges in der Voodoo Lounge zu entdecken.

In Zeiten, da von Peter Dinklage bis Herbert Grönemeyer jeder Musiker, der was auf sich hält, eine Multimedia-CD herausgibt, dürfen natürlich auch die Stones nicht hintanstehen. Um es vorweg zu sagen: Das Resultat kann sich sehen lassen. Man erhält einen mit viel Musik und Video garnierten Einblick in das Schaffen dieser Rock-Legenden. Zudem gibt es nicht nur die sattem bekannten Hits der vier Rock-Opas zu hören, sondern auch reichlich Musikmaterial, was speziell für diese CD eingespielt wurde.

Voodoo Lounge ist der gelungene Einstieg der Stones ins Multimedia-Zeitalter, der nicht nur den Fans der Band ans Herz gelegt werden kann.

Antje Hink

TRONIC's Bazar

shopping
on cd-rom

Lucas Arts Archives Vol. 1



98,-

6 CD-ROMs

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max, Rebel Assault Special Edition, Day of the Tentacle, Star Wars Screen Entertainment, TIE Fighter Collector's CD-ROM

Archivierungssystem

inkl. 12 Archivierungshüllen

Megapack 3 Megapack 4



98,-

12 CD-ROMs

Lemming's, Megarace, TFX Tractical Fighter Experiment, Quantum Gate II, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, The Joumeyman Project, Turbo



98,-

11 CD-ROMs

Panzer General, Aegis, Space Ace, Tornado-Operation Desert Storm, Empire Soccer 94, empire Soccer 94, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon's Lore

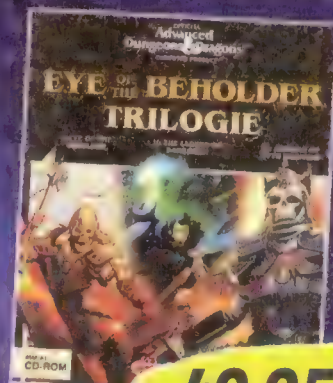
Bitte Bestellkarte im
Heft benutzen oder
anrufen unter

05651/979618

Weitere
Angebote findet
Ihr auf unserer
Heft-CD

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Eye of the Beholder Trilogie



49,95

- I : Eye of the Beholder
- II : The Legend of Darkmoon
- III : Assault of Myth Drannor

Die bedeutendste 3D-Grafik-Abenteuer-Trilogie überhaupt. Für Euch ein Nonstop-Abenteuer auf CD! Komplett in Deutsch! CD-ROM

24,95

Lost in time

19,95

Episode 1&2

Doralice muß durch Zeiten wandeln, um das Rätsel um ihr Erbe zu lösen
PC 3.5



Chris Hülsbeck CD's



33,95

Brandheiß, brandneu, die neue Scheibe von Hülsbeck ist da!

Soundfactory DAC 1

14 Songs, z.B. Jim Power, Shades'95 u.v.m. PC-CD-ROM-Teil mit Programmen und Sounds

Folgende Hülsbeck-Audio-CDs haben wir noch auf Lager:

Rainbows

15 Musikstücke, z.B.: Giana Sisters, Z-Out, Super Turican II, Jinks und Samplemania
Audio-CD

30,95

To be on top

16 Meisterstücke, z.B.: To be on top, Gem'x, Battle Isle, C. Lewis Challenge – Audio-CD

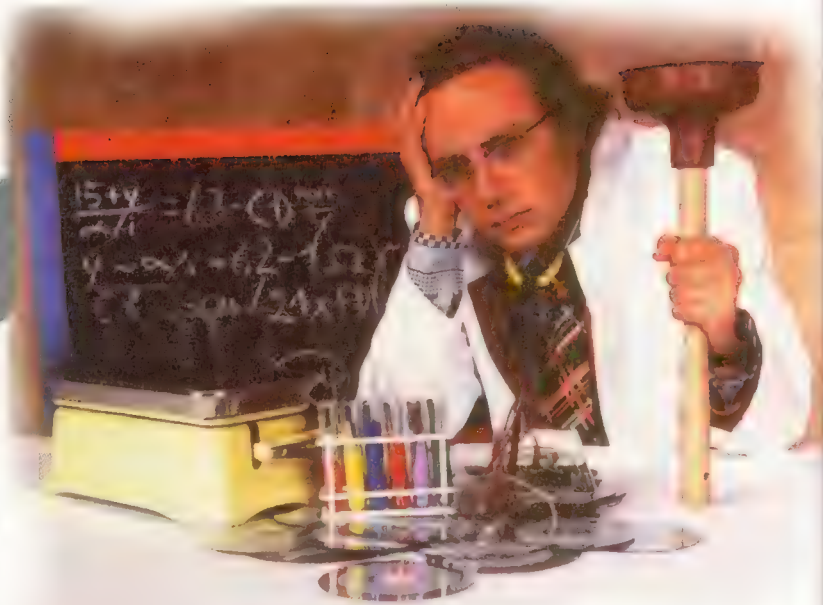
29,95

Turican

Edle Melodien und orchestral klingende Stücke! Einer der besten Soundtracks, die je für ein Spiel komponiert wurden – Audio-CD

31,95

Blödeln mit Boning



Wigald Boning, der Meister des absurden Humors, warb in München für Mission Super IQ auf seine Weise: Er zertrümmerte das Spiel mit einem Hammer und ließ sich anschließend mit ein paar Weihnachtsplätzchen dazu überreden, uns ein Interview zu geben.

PC-Spiel: Ist der Computer jetzt reif für dich, oder bist du jetzt reif für den Computer?

Boning: Der Computer ist reif für mich, glaube ich. Also, ich bin schon reif im Sinne von reif. Jetzt kommt ja wieder der Rauhreif morgens auf die Straßen. In dem Zusammenhang ist mir an dem Rauhreif aufgefallen, daß man die CD-ROMs auch als Radkappenaufsatz verwenden könnte.

PC-Spiel: Hast du ein Lieblingsspiel?

Boning: Ja, natürlich! Das ist "Mission Super IQ". Das liegt ja auch auf dem Tisch.

PC-Spiel: Das kommt von Herzen?

Boning: (lacht) Nein, das ist natürlich eine mehr intellektuell begründete Liebe.

PC-Spiel: Magst du überhaupt Computerspiele?

Boning: Ich habe einen defekten Schachcomputer. Von daher ist mir der Rechner als Spielpartner nicht ganz fremd. Ich werde das jetzt auch mal mit diesem neuen Computerspiel versuchen, indem ich mal Erdbeerkonfitüre ins Laufwerk schiebe.

PC-Spiel: Wird der Computer immer größeren Einfluß haben?

Boning: Das kann ich mir durchaus vorstellen, natürlich. Aber für mich persönlich wird der Kamillente in Zukunft größere Bedeutung haben, als das im Moment der Fall ist. Der Kamillente ist doch die sanftere Alternative zum Kaffee. Aber mit Computern kann ich nicht so.

PC-Spiel: Vom wem läßt du dir die Gags schreiben?

Boning: Vom Computer! Das wäre doch ein interessantes Experiment. Aber ich glaube, daß das nicht geht.

PC-Spiel: Woher kommen deine Gags dann?

Boning: Das sind alles Fehler. Die meisten Gags fallen mir auch nur in der Mittagszeit ein, wenn ich mein Essen nicht pünktlich um eins bekommen habe. Dann sinkt um halb zwei der Blutzuckerspiegel rapide, und eine gewisse Konzentrationsfähigkeit stellt sich einfach nicht mehr her.

Und dann kommt es so zu den Fehlleistungen, daß man "Lampe" sagen will, aber "Lapampe" sagt.

PC-Spiel: Du bist also immer völlig unterernährt, wenn du "Samstag Nacht" machst?

Boning: Ja. Ich esse da den ganzen Tag über nichts. Das hängt mit den unmöglichen Kantineöffnungszeiten zusammen, die aber andererseits dafür sorgen, daß ich mich abends besonders schlecht konzentriere.

PC-Spiel: Du bist ja jetzt schon 28 und hast bereits alles erreicht. Hast du überhaupt noch Ziele?

Boning: Ja, natürlich. Jeder Mensch hat da doch noch ein Ziel oder Dinge, die man verwirklichen möchte. Ich möchte z. B. mal 17 Luftmatratzen simultan aufblasen. Das erfordert natürlich ein gewisses Lungenvolumen. Da muß ich lange trainieren, aber das habe ich mir vorgenommen. Dann

„Lieder schreiben

wir in den

Herzpausen“

möchte ich mal barfuß über die Alpen von München nach Venedig gehen. Die Strecke kenne ich irgendwie schon auswendig.

PC-Spiel: Wo kaufst Du überhaupt deine Klamotten?

Boning: Das macht meine Freundin Maria. Die entwirft die mit einer weiteren Freundin zusammen, die dann schneidert.

PC-Spiel: Wie doof findest du eigentlich "Die Doofen"?

Boning: Die sind schon ausgesprochen doof. Wir könnten bessere Songs schreiben, aber wir haben uns ein zeitliches Limit für jedes Lied gesetzt: 12 bis 15 Minuten. Das hängt damit zusammen, daß wir uns bei der ersten Platte immer dienstags abends trafen. Da gab's aber so viele Europa-Pokal-Abende im Fernsehen. Also mußten wir mit dem Lied fertig sein, bevor es wieder losging. Bei der neuen Platte geht es uns genauso. Es gibt sogar mehr Fußball! Wir können also nur noch die Werbeblöcke verwenden, um Lieder zu schreiben. Von daher schwant mir Böses für die nächste "Doofen"-Platte.

PC-Spiel: Worum geht's in dem Film, den du machen willst?

Boning: Im Film geht's um die Geschichte eines Turnschuhs, dem ein Schnürsenkel fehlt, und wir suchen zur Zeit noch ein weibliches Gegenstück. Das wird dann so eine Art Beziehungskiste. Premiere ist 2014 in Kirgisien. Es gibt aber noch Karten.

Das Interview führte Michael Suck

TERRA 6

MISSION SUPER I.Q.

**Das
Science
Fiction
Abenteuerspiel
der
nächsten
Generation**

Klinische Tests
haben bewiesen:
Mission Super I.Q.
hilft nicht
gegen Karies.

CD-ROMs

**Jetzt im
Fachhandel
erhältlich!**

empf. VK
DM
129,95

Brunnfeld 2 - 4
93133 Burglengenfeld
Tel.: 0 94 71/70 17-0
Fax 0 94 71/70 17-99

NBG
VERLAG

TRONIC's Bazar

shopping
on cd-rom

shareware
online

Das ultimative Sharewarepaket
für den Online-Anwender!

Shareware-CD inkl. 10 Stunden
online in CompuServe plus
neueste T-Online-Software (inkl.
50,- DM Anmeldegutschrift)

2 je
DM
29,95

von 202

Neu * Neu * Neu

In'side
MULTIMEDIA

Kreativpreise
Grafik • Sound • Animation

Kreativpreise aus den Bereichen Grafik, Sound
und Animation jetzt auf einer CD!

Klicken,
Staunen und
Bestellen

Top-Produkten
sehen Sie auf
dieser Seite!

In'side MULTIMEDIA



Magazin

Demos

Grafik

Shareware

Treiber

Kinotrailer

TRONIC's Bazar
shopping on cd-rom

Der Rest
ist nur
einen
Mausklick
entfernt

TRONIC
Verlag GmbH & Co. KG

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Postfach 1870
37258 Eschwege



THE RIDDLE OF
MASTER LU

Rund um den Globus

Weltreisen können ganz schön stressig sein. Ist aber ein solcher Trip so schön wie in THE RIDDLE OF MASTER LU verpackt, dann nimmt man sämtliche Unannehmlichkeiten gerne in Kauf.

Wenn man so will, dann ist Indiana Jones ein Hochstapler, denn eigentlich war es ein ganz anderer Mann, der in den 30er Jahren für seine Weltreisen und "Odditorien" bekannt war: Robert Ripley. Seine Person wurde sozusagen als Vorlage für die Indiana-Jones-Story mißbraucht. Die Entwickler der Firma Sanctuary Woods nahmen sich der Geschichte des sagenumwobenen Pilgers an und schufen ein prächtiges Adventure.

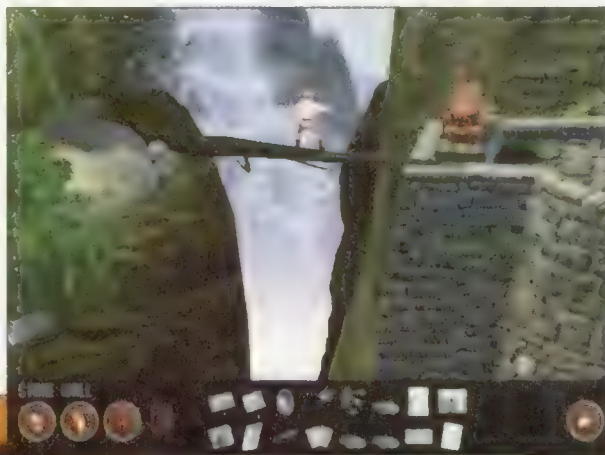
Wir schreiben das Jahr 1936. Robert Ripley, Inhaber eines Kuriositätenmuseums und zugleich Weltenbummler, begibt sich auf die Suche nach einem uralten chinesischen Talisman, der seinem Besitzer unbeschreibliche Kräfte verleihen soll. Um an das begehrte Stück heranzukommen, bedarf es jedoch einer nicht unerheblichen Vorarbeit.

Das Wunderding ist zusammen mit einem verstorbenen chinesischen Kaiser in dessen Grab verschwunden. Master Lu, Hüter der Grabstätte, wollte sichergehen, daß sich niemand an der Ruhestätte des Kaisers vergreift. Also hat er den passenden Schlüssel in Einzelteile zerlegt und diese über den gesamten Erdball verstreut. Und so kommt es, daß sich der

smarte Robert Ripley auf eine Weltreise begibt, wohl wissend, daß es für ihn kein leichtes Unterfangen wird, zumal noch andere Personen an der Macht des Talismans interessiert sind – unter anderen auch die Nazis.

The Riddle of Master Lu hat eine einfach strukturierte Benutzerführung. Der untere Bildschirmrand beherbergt lediglich drei verschiedene Icons und die Inventarliste. Personen, denen man im Spiel begegnet, lassen sich durch Anklicken zu einer Konversation "zwingen". Meist öffnet sich daraufhin ein Rollup-Fenster, in dem verschiedene Sätze zur Auswahl stehen. Zwar werden alle Texte vorgelesen, aber leider muß man als Spieler oft viel Geduld aufbringen, da manche Gespräche sehr lang geraten sind.

Gefilmte Schauspieler wurden optimal in die gerenderten Hintergrund-



Wer wird denn
gleich in die Luft
gehen?

Die Hintergrund-
grafiken sind ab-
grundtief schön

Das Schloß des
Barons von Selt-
sam: Der Gärtner
ist nicht gerade
ein Mensch der
freundlichen Art

Phantasie ohne Flügel

Computerspielen wird es heutzutage immer einfacher gemacht. Bunte Grafiken mit den hübschesten Animationen, gepaart mit einer satten Sprachausgabe lassen die Abenteuer fast wie im Kino erleben. Im Gegensatz zu den guten alten Infocom-Adventures, die statt Grafiken und Sounds ausschließlich Texte boten, kann man sich bei den modernen Adventures voll auf die eigentliche Spielaufgabe konzentrieren, denn alles Wichtige wird vorgelesen, und gefundene Objekte sind stets auch bildlich dargestellt. So bleibt schließlich nur ein winziges Haar in der Suppe: Für die eigene Phantasie bleibt nämlich immer weniger Spielraum, wie alle Adventure-Nostalgiker bestätigen werden.

Thomas



Kuckuck, hier bin
ich!

bilder eingebunden. Bei Dialogen werden die Charaktere häufig in einem vergrößerten Fensterausschnitt dargestellt und weisen bei der Sprachausgabe absolute Lippensynchronität auf.

Während der Weltreise sollten Merkwürdigkeiten, die in Ripleys Museum Platz finden könnten, gesammelt und nach New York zur Ausstellung geschickt werden. Wird das Odditorium in Folge Besuchermangels geschlossen, sieht es für eine Weiterreise schlecht aus, denn ohne Knete läuft nichts. Nur mit richtigem Nachdenken und zielstrebigem Handeln kommt man also im Spiel weiter, das nicht nur Indiana-Jones-Fans gefallen wird.

tri

The Riddle of Master Lu

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM,
SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

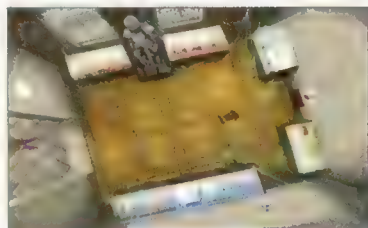
Komfort

Was uns auffiel:

+ phantastische Grafik
+ knifflige Rätsel
+ viele Dialoge mit gelungener Sprach-
ausgabe
- teilweise langatmig

Hersteller: Sanctuary Woods
Preis: ca. 120 DM

Virtuelle Inquisition

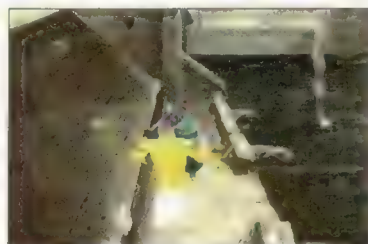


Tricky: ein ferngesteuertes Kata-pult durch Lasersperren steuern

Das hätte sich William Tibbs nicht träumen lassen. Da sitzt der Kerl mitten in Paris und brütet über seinen Unterlagen, da knallt eine mittelalterliche Streitaxt durchs Fenster und der dazugehörige schwarze Ritter gleich hinterher. Die Message wird natürlich postwendend mitgeliefert: Seine Freundin Juliette ist durch ein Zeittor entführt worden und hängt in einer Folterkammer am Haken. Keine Frage für William – er springt dem Auftrag gemäß ins Museum, das früher einmal ein Kloster war, und peilt dort erst mal die Lage. Nachdem er sich durch Lasersperren und sonstige Fallen gewunden hat, findet er sich im tiefsten Mittelalter wieder. Als Fernsehersatz gibt es Folterungen am laufen-



Schöne Zwischenanimationen versüßen das Spiel

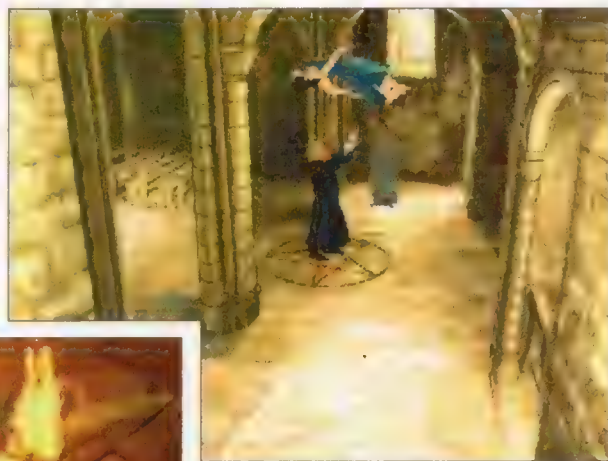


Gemeiner Gegner zum Ende: Nur ein Sturz vom Dach bringt den Sieg

den Band – die Inquisition treibt erste Blüten.

Mit dem Segen der Kirche macht sich der Erzschorke Wolfram daran,

unliebsame Jungs auszuschalten. Klar, was kommt. Hinter jeder Ecke lauern Gefahren für unseren Helden. Schwertkämpfe mit Wächtern und Dämonen stehen ebenso an wie knackige Rätsel. Hat der Spieler trotz aller Todesgefahren das Rätsel gelöst, steht ein heftiger Showdown auf dem Spielplan, der im Vergleich mit dem Rest des Spiels superschwer ist.



Das große Finale: Wolfram hat Juliette in der Mache

Wettbewerb

Wer sich für die Epoche interessiert, in der das Game spielt, sollte sich an unserem Wettbewerb beteiligen. Infogrames spendiert nämlich fünfmal das Video "Der Name der Rose" und fünfmal den dazugehörigen Roman. Natürlich müßt Ihr auch etwas dafür tun.

Unsere Preisfrage: **In welcher Zeit (Jahrhundert) spielt das Adventure, nachdem William Tibbs aus der Gegenwart gerissen wurde?** (Kleiner Tip: der Beginn der Inquisition!)

Die Lösung schreibt Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie bis zum 31. Januar 1996 an den Tronic-Verlag, Redaktion PC Spiel, Stichwort Time Gate, Bremer Str. 10 a, 37269 Eschwege. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Infogrames sowie deren Angehörige sind wie immer von der Teilnahme ausgeschlossen.

Da hat sich Infogrames sauber aus der Affäre gezogen. Statt wie Sierra mit sieben und mehr Teilen eine Adventure-Serie in die Länge zu ziehen, gibt es nach drei fabelhaften Teilen Alone in the Dark einfach eine neue Serie: TIME GATE.

dem Spielspaß doch sehr zugute kommt.

Die Story ist zwar nicht ganz so fesselnd wie im letzten Teil von *Alone in the Dark*, ist aber trotzdem noch überdurchschnittlich spannend, nicht zuletzt durch die Musik und die Sound-FX. Alles, was sich aus den Speakern quält, ist stimmig und sorgt für so manche Gänsehautanflüge. Je nach Spannungsgrad verändert sich die Musik, und die FX bringen die passenden Geräusche: knarrende Dielen, tropfende Höhlen und klingende Streitäxte.

Unterm Strich steht ein spannendes Action-Adventure mit deutlichen Akzenten auf Adventure. Bis auf einen Kampf beim Showdown sind die Gegner mit etwas Übung zu schaffen und die Rätsel logisch. Gelegentliche Gemeinheiten machen die Speicherfunktion trotzdem unentbehrlich. Wer auf das Buch und den Film "Der Name der Rose" steht, sollte sich dieses Adventure auf keinen Fall entgehen lassen. □

cus

Time Gate - Knight's Chase		
Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Doublespeed CD-ROM		
Wertung <div style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: linear-gradient(to right, red, orange, yellow, green, blue, purple);"></div>		
Grafik	Sound	Komfort
<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: yellow;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: green;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: blue;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: purple;"></div>	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: blue;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: green;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: yellow;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></div>	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: green;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: yellow;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: orange;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: red;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: purple;"></div>
Was uns auffiel: + spannende Story + sehr guter Sound + durchweg logische Rätsel - schwieriger Showdown		
Hersteller: Infogrames		Preis: 120 DM

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG

**ERHÄLTICH FÜR
IBM-PC UND KOMPATIBLE
MIT CD-ROM**

**Spectrum
HoloByte**

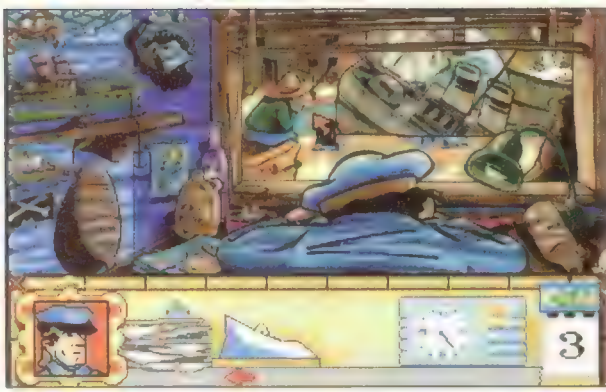
MICROPROSE

Schnallen Sie sich an,
starten Sie die Triebwerke,
und machen Sie sich bereit, in einen
interaktiven Film katapultiert zu werden,
in dem es nur einen Sieger gibt. Sind
Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit
für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum HoloByte - International World Wide
Web Adresse: <http://www.microprose.com>

™ und © 1995 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.
MicroProse ist autorisierter Nutzer.



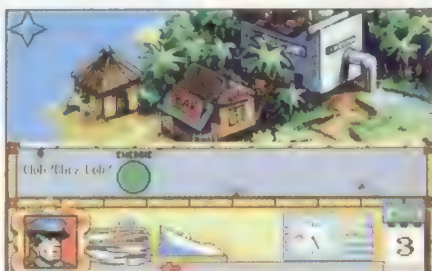


Untergangs-
stimmung im
Hafen

Der kalte Krieg zwischen Ost und West ist noch längst nicht eingeschlafen. In der tiefsten Karibik existiert ein winziges Eiland, dessen 14 Bewohner heftig darüber streiten, ob der kommunistische oder der kapitalistische Weg einzuschlagen sei.

Glaubt man der TV-Werbung, dann sind die typischen Südseeinsulaner allesamt Fotomodelle und sehen auch dann noch blendend aus, wenn sie schon seit dem Vormittag Bacardi zechen. In Wirklichkeit ist alles ganz anders, verrät jetzt das Aachener Softwarehaus Ikarion mit der Südsee-Sim **Caribbean Disaster**.

Wer sich noch an Erfolgstitel wie *MAD-TV*, *MAD-News* oder *Biing!* erinnern kann, hat eine ungefähre Vorstellung davon, was die Spieler bei **Caribbean Disaster** erwartet. Ziel ist es, über einen bestimmten Zeitraum hin die verschiedenen Interessengruppen auf der Insel so geschickt gegeneinander auszuspielen, daß man aus Subventionsgeldern einen genügend großen Reibach macht und sich am Ende des Games in ein Fluchtdomizil in der Antarktis verkriechen kann.

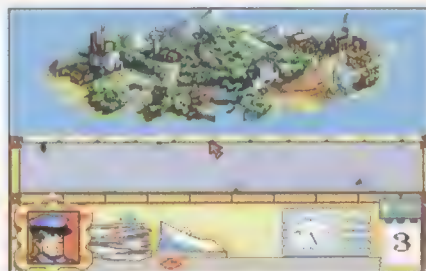


Lolas kleine Kneipe

Mehr Spaß zu zweit

Damit der Spielspaß nicht so schnell vorbei ist, können sich mehrere Mitspieler über Modem um die Inselherrschaft streiten. Die Grafiken haben den gleichen Stil wie bereits die Vorgängertitel, sind aber nach einmaligem Betrachten kaum noch der Rede wert. Trotz des himmrissigen Themas ist **Caribbean Disaster** eine vollständige Simulation und fordert von Spielern eine ganze Menge Geschick.

Tom



Die Insel in der
Gesamtansicht

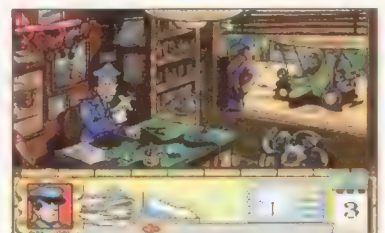
Insgesamt 14 Bewohner gibt es auf Mad-Island, und einer ist so verrückt wie der andere. Da sind zum Beispiel die Rebellen Dependos Canone und Flei Wing. Die beiden träumen seit dreißig Jahren von der Revolution und sind sofort bereit, jeden Pfeffersack anzugreifen – es sei denn, man beschenkt sie reichlich mit Waffensystemen.

Für Waffenhandel aller Art ist übrigens der Kardinal Woytila zuständig, der sich nach einer mißlungenen Papst-Kandidatur auf der Insel ansiedelte. Dummerweise kann der militante Prediger keine Munition für seine Waffen liefern. Da nämlich alle auf der Insel einsetzbaren Waffen Popcom als Munition verwenden, sitzt der deutsche Auswanderer Meiermann als Besitzer der Popcom-Fabrik in einer für alle Schlachten entscheidenden Schlüsselposition.

Ebenfalls ziemlich wichtig sind die Botschafter Ham Burger und Ivan Bolschewiki. Die beiden wurden 1963 von ihren Regierungen zur Sicherung der politischen Lage auf die Insel gebracht und danach vergessen. Außerdem gibt es noch einen Geheimpolizisten, einen Arbeiter, eine schöne Bardame, den Präsidenten und jede Menge Militärs sowie den Betreiber des lokalen Radiosenders, DJ-Ron.

Als Spieler startet man mit einem gewissen Grundetat und versucht

zunächst, einen wichtigen Posten im Ministerium zu schnappen. Danach gilt es, die verschiedenen Lokationen der Insel aufzusuchen und das politische Geschehen zu manipulieren. Dabei muß man aufpassen, daß man immer genug Geld zurückbehält, um



Dieser Polizist ist geheim

sich das für das Spielende notwendige Fluchtgefahr sowie die Ananasplantage in der Arktis leisten zu können.

Die Schauplätze werden über eine scroll- und zoombare Karte ausgewählt und jeweils durch eine humorige, animierte Grafik dargestellt. An jedem Schauplatz kann man verschiedene Aktionen ausführen, zum Beispiel den Wahlkampf starten, Gegner angreifen oder Schmiergelder verteilen bzw. annehmen. Das ganze wird von südseetypischen Steeldrum-Sounds unterlegt und des öfteren von DJ-Ron (gesprochen von Ron Williams) kommentiert.

tom



Wenn flauschige Schafe zu gefährlichen Killern und Bananen zu absolut tödlichen Waffen werden, dann sind garantiert WORMS im Spiel!

Sie sind bis an die Zähne bewaffnet und machen einfach vor nichts halt. Gnadenlos sprengen sie sich gegenseitig in die Luft, zielen mit Raketen aufeinander oder stoßen ihre Feinde von Klippen in glühende Lava.

Dabei wirken die knuffigen rosa Kriechtiere auf den ersten Blick so harmlos. Dieser Eindruck ist jedoch spätestens dahin, sobald man eine der witzig gemachten Zwischensequenzen gesehen hat.

Nur wenige Pixel groß, mit hohen Stimmchen, sind die Worms den allseits beliebten Lemmings nicht unähnlich. Doch die Würmer sind im Gegensatz zu ihren grünhaarigen Kollegen wenig ambitioniert, sich selbst in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Vielmehr haben sie es auf feindliche Worm-Teams abgesehen.

Bevor der Krieg der Würmer beginnen kann, müssen im Startmenü die jeweils vierköpfigen Teams ausgewählt werden. Da hat sich Team 17 nicht lumpen lassen und einige Bekannte auf den Plan gebracht.

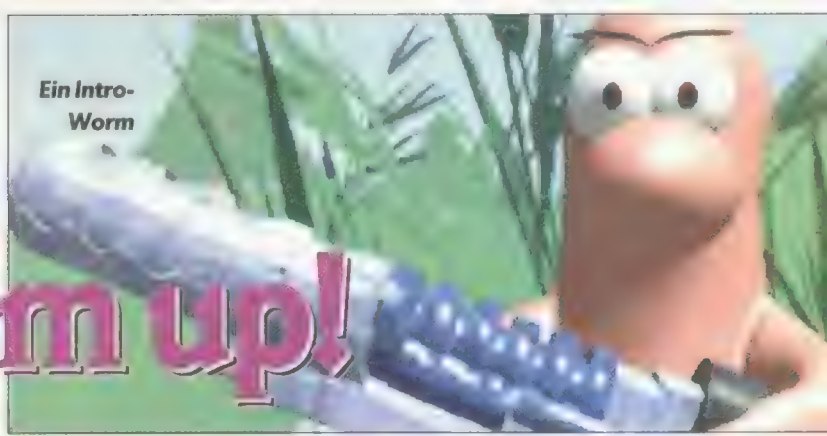
Spielt man beispielsweise mit dem Royalty-Team, hat man Gelegenheit, der Queen in den Hintern zu ballem oder Charles und Diana per Luftangriff ein wenig Spaß zu bereiten. Oder wie wäre es mit den Göttern aller, die es nicht besser wissen: Take This? Ein besonderer Spaß, die Uzi rauszuholen, um es Gary und Mark mal so richtig zu besorgen!

Es gibt aber auch die Möglichkeit, ein eigenes Team zu kreieren. Sehr

W O R M S

Worm up!

Ein Intro-Worm



lohnenswert ist, aus dem Mathepauker einen rosa Wurm zu machen. Vielleicht ist's auch der schlechtgelaunte Busfahrer, dem man eigentlich schon immer mal 'ne Dynamitstange unter den Sitz klemmen wollte?

Im Normalfall sind die Worms mit Bazookas bewaffnet und können gegen ihre Feinde damit auch eine ganze Menge ausrichten. Allerdings ist es mit Ballern und der dazugehörigen Portion Glück allein nicht getan, denn im Land der Worms weht meist ein ziemlich frisches Lüftchen, dessen Stärke sich am unteren Bildschirmrand ablesen läßt. Also immer gut aufpassen, bei Gegenwind könnte ein Schuß näm-

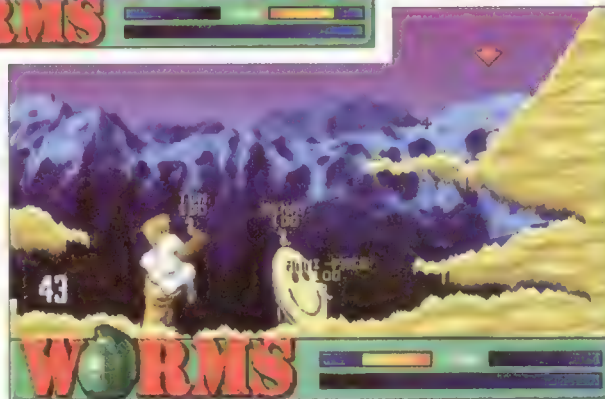
Alles hat ein Ende

... nur ein Wurm hat zwei. Dem Lockruf des Weibes folgend, setzte ich mich zu Sandra, um mit ihr 'ne Runde Worms zu zocken, ahnte jedoch nicht, welcher Sucht ich ausgeliefert würde. Das Game mit den militanten Würmern macht gerade im Zweispielermodus soviel Spaß, daß man sich gar nicht mehr davon loseisen möchte. Ganz zu schweigen von den Lachkrämpfen ... Die Grafik hätte zwar ruhig in SVGA kommen können, aber wen kümmert schon die Grafik, wenn das Gameplay hinten und vorne stimmt?

Thomas



Sie standen an den Hängen und Pisten ...



Bombenstimmung

lich im wahrsten Sinne des Wortes nach hinten losgehen.

Über die rechte Maustaste lassen sich die zur Verfügung stehenden Waffen aufrufen. Klickt man ein zwei-

tes Mal, erscheinen weitere Hilfsmittel wie Bohrer, Ninja-Seile oder die Kamikaze-Funktion. Mit Torpedos oder Luftangriffsraketen, läßt sich so mancher versteckte Winkel ausräuchern. Aber auch hier ist ein kluges Köpfchen nicht unwichtig, denn die Wurm-Teams stehen nur begrenzt zur Verfügung, und die Schlagkraft muß (mit der Leertaste) bestimmt werden.

Hin und wieder werden per Fallschirm Waffenkisten abgeworfen. Damit läßt sich der Bestand aufbessern, oder man findet in den Kisten Zusatzwaffen wie die höchstwirksame Bananenbombe oder ein ex-

plodierendes Schaf. Über vier Milliarden Kriegsschauplätze versprechen geradezu unendlich langen Spielspaß. Team 17 hat die unterschiedlichsten Spielelemente in Worms vereint. Bis zu 16 Mitspieler können sich gleichzeitig am Game beteiligen. Schade ist, daß es keine Netzwerkfunktion gibt – das wäre bei diesem Game wirklich die Sahnehaube! Daß Grafik und Sound nur mäßig sind, tut dem Spielspaß keinen Abbruch.

P.S.: Zusätzliche Infos über den Worms-Erfinder gibt's auf der CD! □

sat



Flügelahm

**Im Clinch: zwei Kampfro-
boter in
einer der Boden-
missionen als
Zwischensequenz**

gungsmodus", wie das Programm ihn nennt. Dabei fliegt man auf der Erde durch einen vom Autopiloten gesteuerten Kurs, der nur an bestimmten Kreuzungspunkten geändert werden

Actionspaß auf zwei CDs: Von Cryo Software kommt ein Ballerspiel, wie es nur die Franzosen auf die Beine stellen können – selbst die Explosionen haben noch Chic und Klasse.

Das kommt davon: Wer Außerirdischen eine Grube gräbt, fällt manchmal selbst hinein. Denn als die Erdbewohner mit der Erkundung des Welt- raums begannen, dachte wohl niemand daran, daß man einmal auf eine derart mächtige Rasse stoßen könnte, die sogar die Erde bedroht.

Doch es kommt noch schlimmer: In der entscheidenden Verteidigungsschlacht gegen die Invasoren gibt es Waffenhändler, die die Außerirdischen mit Nachschub versorgen, um schnelles Geld zu machen. Und einer dieser Waffenhändler hätte gar die ultimative

gestattete fliegende Waffenstation. Diese in die Hand zu bekommen, ist das Ziel einer erlesenen Handvoll Rebellen.

Die Rolle des Rebellen übernimmt natürlich der Spieler in diesem Shoot'em-Up. Mission für Mission muß man sich der Raven-Station nähern, erfährt in Zwischensequenzen Neues über den Stand der Dinge und kann sogar ein paar Freundschaften nachgehen.

Doch ähnlich wie die Filmchen zwischen den Missionen laufen auch die Einsätze selbst ab. Da-

bei gibt es drei Einsatz- typen: Im Weltraum- modus wird ein Raumschiff befehligt, das gegen Angriffs- wellen des Gegners zu Felde zieht. Im Landmodus wieder- um nimmt man in einem großen Kampf- roboter Platz, der durch wüste Mars- oder Mondoberflä- chen steuert und da- bei feindliche Roboter plattmachen muß.

Am genußvollsten ist aber zweifellos der "interaktive Bewe-



**Der Bösewicht:
Als Waffenhändler
lebt er wie einst
Nero in Rom**

kann, und man muß (natürlich) feindliches Material zerstören. Dieser Modus ist deshalb so reizvoll, weil die grafisch sehr aufwendigen Bodendetails (Bei- spiel: die Golden-Gate-Brücke) und netten Kurvenflüge für viel Atmosphä- re sorgen. Man fliegt einfach mit durch Häuserschluchten, über Brücken oder durch Tunnel und zieht sogar vorm Rechner noch den Kopf ein.

Die anderen Missionstypen sind da schon spartanischer. Gerade die Wü- stenmissionen sind sowohl in ihren Anforderungen als auch in der grafi- schen Darstellung eher arm. Da woll- te man bei Cryo dem Spieler wohl kleine "Erholungspausen" gönnen. Das wäre nicht nötig gewesen. Wer sich auf ein Ballerspiel einläßt, will schließlich schnelle Action. Selbst die angebotene Option der Spielstands- sicherung wird der echte Fan dankend ablehnen und statt dessen lieber die Nacht durchzocken...

msu

Keine Chance

Das Raven Project hat in seiner Ah- nenreihe eindeutig ein Spiel namens Novastorm. Gut ein Jahr alt, bot No- vastorm exzellente Grafik, super Flugfeeling und dazu noch knackige Balleraction, die sowohl Luft- als auch Bodenziele anspruchsvoll mit- einander verband. Raven Project kommt mit dem Vorbild aber nicht ganz zurecht, zu unterschiedlich ist die Qualität der Missionen, zu harm- los sind zuweilen die gegnerischen Angriffswellen. Schade auch, daß man die fünf vorhandenen Waffen- systeme nicht durch Boni aufrüsten kann, wie das beim Vorbild möglich war. Novastorm selbst ist jetzt schon ein Klassiker und in puncto an- spruchsvolle Balleraction weiter un- geschlagen.

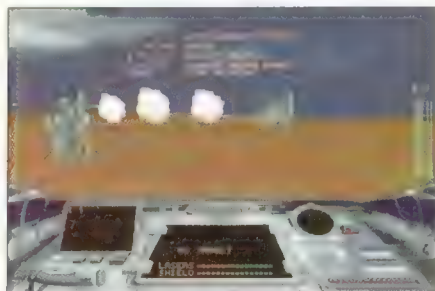
Michael

San Francisco im Flug



**Hier eine Bodenmission im
aktiven Spielablauf – mager**

Waffe in der Hand, um all die Alfs und E.T.s für immer zu verjagen: das Raven Project. Eigentlich ist es gar kein "Pro- jekt" mehr, sondern eine bestens aus-



The Raven Project

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

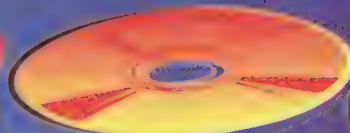
Wertung 

Grafik  Sound  Komfort 

Was uns auffiel:
+ abwechslungsreiches Gameplay
+ zum Teil hochklassige Grafik

Herstell-
Preis: ca. 100 DM

Hersteller: Cryo/Mindscape Preis: ca. 100 DM



Buzz Aldrin's Race into Space

Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Story-Mission des größten Abenteurers der Menschheit. Dem Wettrennen zum Mond. Dank digitalisiertem Material von Raumstationen, Weltraumstationen, Mondumrundungen und Abstürzen könnt ihr jenseits der Weltraum-Missionen erleben. Über 200 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, kompletter Soundtrack und Soundeffekte.

CD-ROM

29,95

HIGHLIGHT DES MONATS

Riesengroßer Bilderkalender für 1996

Mit zwölf tollen Fantasy-Bildern aus dem Hause Software 2000.



29,90



Flight of the Intruder

Ein Linkerlinker für Militärstrategen bei der Besteckung militärischer Konflikte der Vergangenheit.

CD-ROM

12,95

Weitere Angebote finden Sie auf der Heft-CD

Ambush

Für Strategiefreunde und Fantasyfans gleichermaßen interessant. Belagerung, Hinterhalte, Stürke und Schwäche müssen innerhalb der spannenden Märchenhandlung richtig eingesetzt werden. Endlich ein Strategieerlebnis für Abenteuerfreunde.

CD-ROM



12,95



Silent Service II

Extrem spannendes U-Boot-Spektakel. Beweist eure Geschicklichkeit als Kommandant eines mächtigen U-Boots in verschiedenen gefährlichen Situationen.

CD-ROM

12,95



Stunt Driver

Eine ganz andere Art des Autorennens. Herzklopfen ist angesagt, wenn ihr am Bildschirm das Ausprobieren, was ihr Euch im realen Leben aus Angst vor Bleischäden nicht traut.

CD-ROM

12,95

Falcon 3.0

Euer Geschwader erwartet Euch! Fliegt die F-16 an drei explosiven Kampfschauplätzen: Panama, Kuwait oder Israel, oder nehmt an einer Kampfausbildung über der saudischen Wüste teil. Über Modem könnt ihr auch einen Zweikampf mit einem Freund austragen!

CD-ROM

39,95



Ufo & Master of Orion



Master of Orion: Greift mit Eurer Zivilisation nach den Sternen! Das ist eure Chance, ein Imperium zu errichten, das einmal die gesamte Galaxis umspannen wird. Imperien im Weltraum.

Ufo-Enemy unknown! Befehlt die Streitkräfte der Erde im Kampf gegen den außerirdischen Terror. Eine Begegnung der beängstigenden Art.

CD-ROM zusammen nur

49,95

MISSION CRITICAL

Denkmaschinen mit Gefühl

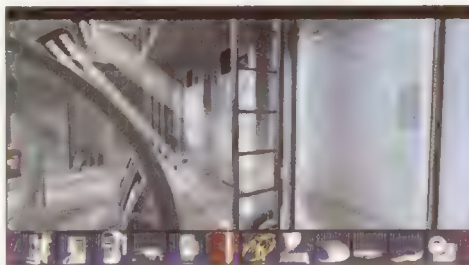
Wie wär's mit dem goldenen Mittelweg?

Kühl und sachlich gibt sich das neueste Science-fiction-Adventure von Legend Entertainment. Die große Frage hier: Dürfen Maschinen intelligent werden – und dürfen sie sich dann selbständig weiterentwickeln?

Die Querelen der Menschheit untereinander bieten wahrhaftig unerschöpflichen Stoff für Bücher, Filme und Computerspiele. Und egal, wie weit hergeholt das Thema manchmal auch scheint – wenn man ehrlich ist, muß man zugeben, daß immer eine ganze Menge Wahrheit dahintersteckt. So auch bei **Mission Critical**, dem jüngsten Werk aus der Adventure-Schmiede Legend Entertainment.

Die Story von Mission Critical ist im Jahr 2134 angesiedelt, und die in zwei Interessengruppen aufgespaltene Menschheit gibt sich mal wieder ihrer Lieblingsbeschäftigung hin: dem Kriegführen. Diesmal heißt es

Man tut ganz normal seinen Dienst auf der Lexington, einem Raumschiff der Allianz, das gerade in geheimer Mission zu einem viele Lichtjahre entfernten Planeten unterwegs ist, auf dem Anzeichen für eine fremde Intelligenz gefunden wurden. Der Einsatz wird jedoch von einem Mann aus den eigenen Reihen an die UN verraten, und die Lexington gerät in einen Hinterhalt. Damit die für die Allianz (und die Zukunft der Menschheit) überaus wichtige Mission nicht gefährdet wird, beschließt der Kommandant der Lexington (toll gespielt von Michael Dorn, dem Waffenoffizier Worf aus Star Trek – The Next Generation), zusammen mit der gesamten Mannschaft, das übermächtige feindliche UN-Schiff in einer Selbstmordaktion zu sprengen. Ein einziger Mann bleibt an Bord zurück – der Spielercharakter.



Wenigstens die Beleuchtung funktioniert noch

Kleine Schönheitsfehler

Mit Mission Critical findet Legend den Anschluß an moderne Adventure-Gestaltung. Aber der gelegentliche Rückschritt in Text-Adventure-Zeiten mit urewig langen philosophischen Dialogszenen (deren Sprachausgabe zumindest in der getesteten englischen Version dann auch noch ziemlich dilettantisch klingt) läßt den Spielenthusiasmus doch ein wenig absacken. Mal sehen, wie das in der demnächst erscheinenden deutschen Version gelöst ist – ansonsten ist Mission Critical nämlich ein wirklich spannendes und ansprechendes Adventure, das in diesem Sektor seinesgleichen sucht. Antje



Nicht einmal ein Rettungsboot ist geblieben

Nach den optisch und akustisch wirklich guten Videoclips der Intro geht es nun etwas konservativer weiter. Auf vorgerenderten Wegen läuft man kreuz und quer durch das Schiff und versucht, die durch das vorangegangene Feuergefecht

entstandenen Schäden einzudämmen. Ein Leck muß abgedichtet, der Antriebsreaktor vor der Kernschmelze bewahrt, das Kommunikationssystem wieder aufgebaut werden, und weitere Aufgaben müssen erledigt werden.

Die Puzzles sind von ziemlich unterschiedlicher Natur, aber im Durchschnitt nicht gerade einfach. Doch wenn man alle reichlich auftauchenden Hinweise richtig interpretiert, dürften echte Totalhänger eher selten sein.

Die Maussteuerung ist einfach gehalten, das Inventar überzeugt durch große, detaillierte Icons. Ist die Grafik im Raumschiff eher kühl und sachlich, verbreiten die Planetenoberflächen später wieder die typische Legend-Atmosphäre mit dem exotisch-heimeligen Touch, der bisweilen fast zum Kitsch ausartet.

ah

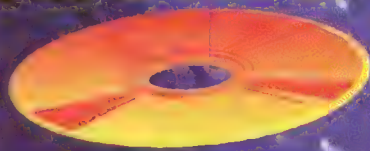


Ein bißchen sieht's aus wie auf der Enterprise

UN gegen Allianz, wobei die UN versucht, die Entwicklung von Künstlicher Intelligenz zu unterbinden und die nach Unabhängigkeit und größerer geistiger Freiheit strebenden Völker und Kolonialplaneten der Allianz wieder unter ihre Fuchtel zu bringen.

Mission Critical
 Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA
 Wertung
 Grafik Sound Komfort
 Was uns auffiel:
 + detaillierte Grafik
 + abwechslungsreiche Rätsel
 - unvollständige Bauten, die etwas ab
 Hersteller: Legend Preis: 130 DM

TRONIC's Bazar



shopping
on cd-rom

Star-Trek-Pack

Bettwäsche

Motiv Generation

100% Baumwolle

Maße: 80x80, 135x200



Trekker Energie-
CD



Communicator mit Sound



alle **3** Artikel zusammen nur **140,-**

Next Generation Deluxe Uniform

110,-



Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben gold und blau lieferbar) mit Metallrangabzeichen

Star-Trek-Communicator



30,-

als Metallpin aus dem neuen Kinofilm "Generations"



39,-

als Metallpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fan

Star-Trek-Tricoder je

Neu!

49,90



Tricoder classic

mit Sound- und Lichteffekten, inkl. Batterien



Bajoranischer Tricoder

Last minute!
Bird of Prey

Playset:

Aufklappbar,
ca. 10 cm, inkl. 2 Figuren

19,90



24,80

STAR TREK – Wo bisher noch niemand gewesen ist; ca. 230 Seiten mit vielen Abbildungen

Star-Trek-Bücher

DEEP SPACE NINE: Hinter den Kulissen der Raumstation; ca. 136 Seiten, ca. 40 Abbildungen, DIN A4



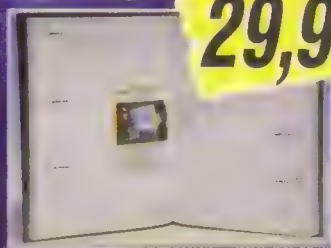
39,80

Star-Trek-Terminplaner '96

Der Jahresplaner für alle Trekkie-Fans. Mit vielen Bildern, Infos und Eintragungsmöglichkeiten



29,90



49,90

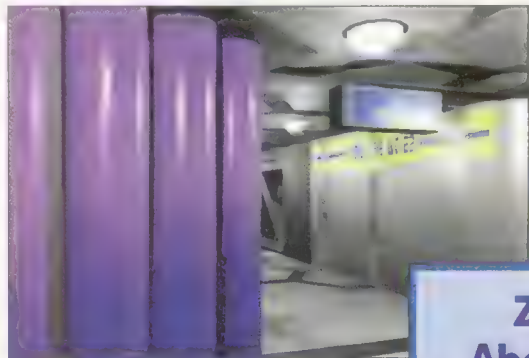
Krawatte aus Seide

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter

056 51/97 96 18

Weitere Angebote findet ihr auf unserer Heft-CD

Nichts ist unmöglich



Durch diese hohle Gasse muß er kommen



uch in ferner Zukunft ist mit Friede, Freude, Eierkuchen auf den von Menschen bewohnten Territorien nicht zu rechnen. Im Erstlings-Adventure **Terra 6: Mission Super I.Q.** der Firma CAPS schlagen Terroristen auf einer Raumstation zu und klauen 17 Brennelemente aus einem Quarz. Laut Energiepegelmessungen müssen sich sowohl die Energiekristalle als auch die Terroristen noch auf der Station befinden.



den. Dort warten sie aus unerfindlichen Gründen darauf, vom Spielercharakter unschädlich gemacht zu werden, denn natürlich ist es dessen Aufgabe, den Generator zu reparieren und sowohl Mannschaft als auch Terroristen zu finden.

Was die düstere Story mit dem auf dem Cover abgebildeten TV-Clown Wigald Boning zu tun hat, bleibt während des Spiels ziemlich im dun-

Zähes Abenteuer

Als alter Adventure-Freak stürzt man sich natürlich nur allzu gern auf alle neuen Programme, die es auf diesem Gebiet gibt. Trotz allem Enthusiasmus kam die Ermüchterung bei Mission Super I.Q. jedoch ziemlich schnell. Bei den ersten Bildern freut man sich ja noch über die ganz netten Renderings, aber wenn es dann irgendwie absolut keine Abwechslung gibt, das Gameplay (Welches Gameplay?) sich müde voranschleppt und sich die Nachladezeiten selbst bei 51 auf der Festplatte installierten MBs sogar unter DOS immer noch reichlich ziehen, fängt das Game ziemlich schnell an, langweilig und unattraktiv zu werden. Sorry!

Antje

Auch der schönste Raum wird öde, wenn er ständig wieder auftaucht

Bis man raus hat, was auf den Monitoren abgeht, ist viel Klickerei nötig



Wenn Scherzkeks Wigald Boning auf einem Spielecover posiert, möchte man gern an eine Komödie denken. Doch weit gefehlt: **MISSION SUPER I.Q.** ist ein Sci-fi-Adventure, in dessen Story man den Spaßvogel vergeblich sucht.

keln. Die eigentliche Optik ist zwar technisch sehr gut gemacht (da wurde gerendert, was das Zeug hält), der Spielspaß hält sich jedoch trotzdem ziemlich in Grenzen. Das liegt nicht nur an der reichlich langweiligen Sounduntermalung, sondern vor allem am mangelnden Abwechslungsreichtum des Spiels an sich. Nicht nur die verschiedenen Schauplätze sehen sich letzten Endes trotz aller Grafikmühen viel zu ähnlich, sondern auch die Wartezeiten beim Nachladen brem-

sen den Spielspaß. Man muß schon die kompletten 80 MB von der CD auf die Festplatte installieren, damit das Spiel einigermaßen ins Rollen kommt. Und selbst dann sind die Aufgaben monoton: Ab und zu mal einen Flugroboter abzuballern und die (wenigen) brauchbaren Gegenstände einzusammeln macht nicht halb so viel Spaß, wie man ihn bei einem Adventurespiel erwarten möchte. Und noch eins ist gründlich schiefgegangen: Die am unteren Bildschirmrand häufig eingeblendeten und sich ständig wiederholenden Kommentare sind auf "gewollt lustig" angelegt - vielleicht eine Hommage an den Titelhelden Wigald Boning. Das aber paßt weder zur Story noch zur Stimmung des restlichen Spiels.

ah



Mit etwas Glück taucht hier auch mal ein böser Flug-Robbi auf

Mission Super I.Q.
 Systemvoraussetzungen: 486/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus
 Wertung
 Grafik Sound Komfort
 Was uns auffiel:
 + gute Rendergrafik
 - das Thema im Spiel R&B sehr zu wünschen übrig
 - das Spiel ist nicht halb so witzig, wie es sein sollte
 Hersteller: CAPS Software Preis: ca. 130 DM

WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS

Gemetzel um Azeroth

**Kaum ein Strategie-
game hat im letzten
Jahr einen solchen
Beliebtheitsgrad
entwickelt wie War-
craft. Jetzt geht das
Gemetzel zwischen
Menschen und Orcs
in die zweite Runde.**

Es hat sich viel getan im Lande Azeroth. Seit den ersten großen Orc-Kriegen hat die Technologie ihren Einzug gehalten. Die wenigen Ruhemonate wurden von beiden Seiten genutzt, um neue Bündnisse zu schließen und eine fortgeschrittenere Kriegsmaschinerie zu entwickeln.

Die Orcs arbeiten jetzt direkt mit den zauberkundigen Oggern und den technikkundigen Trollen zusammen. Die Menschen wiederum schlossen einen Pakt mit den Zwergen und den

Elfen. Durch die neue Technik findet der Kampf jetzt nicht mehr ausschließlich auf dem Boden statt - nein, seit der Entdeckung des Steinöls ist der Einsatz gewaltiger Schiffe möglich, mit denen sich die Meere überqueren lassen. Und sogar in der Luft tobt der Kampf mit Drachen und Greifenreitern.

Eine solche Armee zu führen, erfordert natürlich umfangreiche Überlegungen. Erfreulicherweise ist es den Entwicklern bei Blizzard gelungen, jede Menge neue Features und Strategiemerkmale einzubringen, ohne daß dabei die komfortable Bedienführung oder der Spielspaß auf der Strecke blieben.

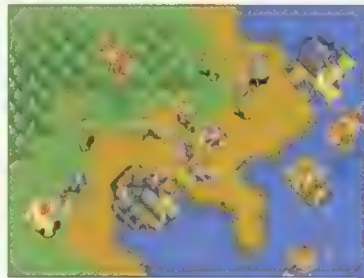
Dabei krepeln die Neuerungen das Gameplay komplett um. Grundsätzlich geblieben ist die Fehde zwischen Menschen und Orcs, die in Echtzeit auf einem Top-Down-Spielfeld ausgetragen wird. Daß das ganze jetzt in Hi-Res-Grafik stattfindet, war zu erwarten, aber der Clou sind die erweiterten Einheiten und die noch weiter optimierte Benutzerführung. Auch an den Missionen wurde gefeilt. Es gilt nicht mehr nur, eine Karte komplett von Feinden zu säubern, sondern es sind auch Spezialmissionen wie "Befreie den Trollführer Soundso aus dem Knast, und eskortiere ihn danach an Punkt X" möglich. Weggefallen sind dafür die Dungeonlevels. Die

Strategie wie noch nie

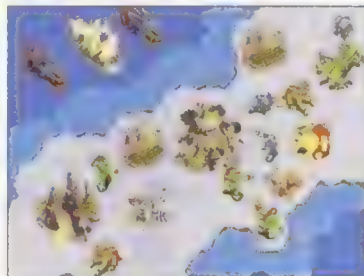
Warcraft II räumt das Genre der Action-Strategie-Games von hinten auf. Nach persönlicher Redakteursmeinung ist es die gelungenste Sequel, die es jemals zu einem Computerspiel gab. Selbst Megaseller wie Command&Conquer können da nicht mehr mithalten: Die Fantasywelt mit ihren irren Kriegsmaschinen, die taktischen und logistischen Spielelemente, die phantastische Grafik, bei der der Humor nie zu kurz kommt, und selbst die gar nicht so üble deutsche Sprachausgabe machen Warcraft II zu meinem Strategiehite des Jahres.

Die begehrten fünf Punkte wären dem Game übrigens absolut sicher, wenn es nicht (nur) ein Sequel wäre. Jedem, ob Strategiefan oder nicht, ist dieses Spiel unbedingt zu empfehlen.

tom



**Jetzt metzeln sie
wieder**



**Zu Land, im
Wasser und in der
Luft**

Steuerung wurde komplett aufgemöbelt, und auch die neue Intelligenz von Gegnern und eigenen Truppen verbessert das Gameplay enorm. Insgesamt 14 Missionen müssen jeweils für beide Völker gewonnen werden. Damit der Spielspaß dann nicht vorbei ist wurde der Leveleditor gleich beigegeben. Bevor man jedoch eigene Levels spielen kann, gilt es erst einmal, die Schlacht um Azeroth zu gewinnen.

Bis zu sechs Spieler können via Modem oder IPX-Netzwerk gegeneinander antreten. Der Clou: Es wird nur eine einzige Original-CD benötigt. So will man das sehen!

tom

**Hat wer
den Büch-
senöffner
gesehen?**



WIPEOUT

Futuristischer Wischmop



Über sieben Brücken mußt Du ... - äh, schweben!

Schwerelos gleiten die Raumschiffe schon länger über heimische TV-Screens. Nun aber ist das Playstation-Spiel WIPEOUT endlich auch für PCs erhältlich.

Z

ielsuchende Raketen fliegen durch die Luft. Hochexplosive Minen warten auf ihr nächstes Opfer. Gleißende Elektrolitze suchen ihren Weg, um auch den ärgsten Gegner von der Strecke zu bringen. Psygnosis' **Wipeout** bietet genug Stoff, um auch die härtesten Geschwindigkeitsfanatiker hinterm Ofen hervorzulocken.

Die beliebteste Sportart im Jahre 2052 wird nicht mehr Fuß-, Base-, oder Was-weiß-ich-Ball sein. Es wird eine Rennsportart sein, die alles



Die Qual der Wahl

bisher Dagewesene in den Schatten stellt. In ferner Zukunft wird es nämlich kaum noch einen Schumacher geben, der seinen Allerwerte-



Der blaue Pfeil auf dem Boden beschleunigt den Gleiter



Vor jedem Start wird die Übersichtskarte des gewählten Tracks angezeigt

sten in einen gewöhnlichen Formel-1-Wagen setzt. Quetschende Reifen oder Pitstops werden der Vergangenheit angehören, wenn die ersten Anti-Schwerkraftgleiter die Fabrikhallen verlassen.

Über dem Boden schwebend, muß das schwierig zu steuernde Technikwunder durch sechs verschiedene 3D-Tracks manövriert werden. Die Geschwindigkeit, die ein solches Gerät dabei an den Tag legt, ist wirklich beachtlich. Extrem scharfe Steilkurven können schnell zum Verhäng-

nis werden, hat der Geschwindigkeitsrausch erst einmal vom Spieler Besitz ergriffen.

Jede Begegnung mit der Streckenbegrenzung kostet den Spieler eine

Menge der bei Wipeout knapp bemessenen Zeit. Die gegnerischen Gleiter nehmen nämlich überhaupt keine Rücksicht - im Gegenteil: Ständig sind sie darum bemüht, ihre Kontrahenten mit allerlei Extrawaffen aus der Bahn zu werfen. Schaden gibt es zum Glück nicht.

Der Spieler selbst kann jeweils nur eine Waffe, einen Schutzschild oder einen Turbo-Boost aufnehmen. Der Schwierigkeitsgrad stellt somit hohe Ansprüche an die Spieler. Nur absolute Profis schaffen in einem 3-Runden-Rennen auch wirklich den ersten Platz. Nicht zuletzt wegen der etwas schwammigen Steuerung enden Versuche, die engen Kurven zu bezwingen, nur allzu oft in Frustration.

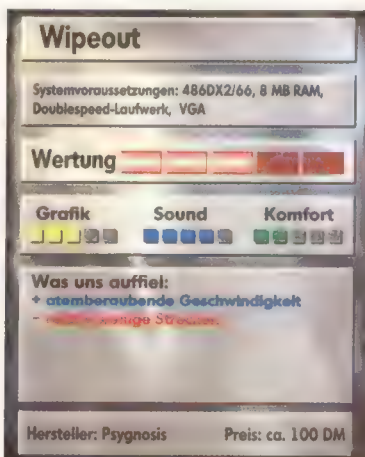
Die Grafik kommt - gerade auf schnellen Rechnern der Pentium-Klasse - gut rüber. Detailstufen lassen sich zwecks Geschwindigkeitsoptimierung herunterschrauben, so daß auch Besitzer von schwächeren Prozessoren an die Startlinie dürfen. Einen SVGA-Modus haben die Entwickler völlig weggelassen, sonst könnte man sich vom Spielreiz, der sich aus der hohen Geschwindigkeit ergibt, wahrscheinlich gleich verabschieden.

tri

Echt rasend

In letzter Zeit schwappen viele PC-Umsetzungen von Playstation-Spielen auf den Markt. Auch Wipeout kann sich in die Schlange der gelungenen Konvertierungen einreihen. Mit dem Hover-Gleiter um die Kurven der engen Kurse zu knattern, macht einfach kolossal Spaß. Die Grafik ist wahnwitzig schnell, und die Gegner haben ein ansprechendes Schwierigkeitsniveau, so daß das Spiel auch nach etlichen Runden noch spannend bleibt.

Arndt



Schumachers Roots

Nicht nur auf dem PC boomt der Kart-Sport. Auch auf echten Rennpisten sammeln sich die Motorsportfans um die kleinen schnellen Kisten. Nach zahlreichen Funny-Games zu diesem Thema kommt jetzt die erste echte Sim auf den Markt.



Eine Kollage aus Videosequenzen bringt den Spieler in Stimmung

Trotz edler Grafik macht das Spiel eigentlich nur im Netzwerk richtig Laune

schnurgerade auf der Ideallinie entlangfahren. Und so sind sie im Normalfall nichts weiter als rollende Schikane.

Im Vergleich zu den Funny-Kart-Games, die es mittlerweile im Dutzendpack gibt, steht Virtual Karts hinten an. Obwohl eine detailreiche Simulation mit exzellenter Grafik geschaffen wurde, kommen im Solo-

Kein Geringerer als Sim-Spezialist Microprose hat sich jetzt an die erste ernsthafte Umsetzung des Kart-Sports gemacht. **Virtual Karts** heißt das gute Stück und kommt dieser Tage in die Läden.

Tracks mit vielen Kurven und wenig Geraden stehen auf dem Plan.

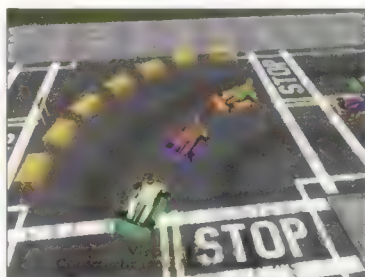
Wer das Qualifying überspringt, startet automatisch aus der letzten Reihe. Mit bis zu acht Spielern geht es dann auf die Reise durch das Kurvengeschlängel. Die Strecken an sich sind meist einfach zu bewältigen.

Schlimmer wird es beim Überholen. Schließlich hat kein Kart einen deutlichen Leistungsvorteil.

Eindeutige Minuspunkte fährt sich Virtual Karts beim Rennen gegen die Computergegner ein. So richtiges Rennfeeling will dabei nicht aufkommen.

Im Netzwerk dagegen ist natürlich mit acht Spielern ein echtes Happening angesagt. Gerade wenn man die ersten Runden hinter

sich hat, ist es eine Mordsgaudi, die anderen von der Strecke zu schubsen und in Reifenstapel zu schicken. Es sind eben die kleinen Fahrfehler, die das Programm wirklich interessant machen, und da passiert bei den computergesteuerten Fahrern reichlich wenig. Die Künstliche Intelligenz läßt die Karts des Gegners fast



Mit diesen Kisten legte Schumacher den Grundstein zu seinem Erfolg

Neuer Versuch

Virtual Karts ist der längst überfällige Versuch, dem Kart-Sport eine realistische Simulation für den PC zu verpassen. Leider bietet die Simulation zu wenig Action. Das Sliden über die sehr kurzen Tracks wird schnell monoton, und die computergesteuerten Gegner sorgen mit ihrer fast sturen Fahrt auf der Ideallinie nicht gerade für Abwechslung. Keine Frage, Microprose hat sein Bestes

gegeben, und das zeigt sich am ganzen Umfeld. Viele andere Hersteller hätten mit Sicherheit nur peinliche Ergebnisse abgeliefert. Bis zur erschwinglichen Serienreife von Virtual-Reality-Helmen dürften die Funny-Kart-Games im Comic-Spiel die bessere Alternative sein. Wer dagegen im Netzwerk zocken kann, wird mit Virtual Karts sehr viel Spaß haben.

Marcus

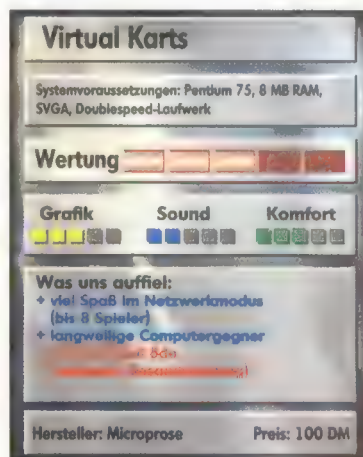
spiel weder Spielspaß noch Atmosphäre auf.

cus



Das Optionenmenü macht jedes Handbuch überflüssig

Auf den ersten Blick macht das Programm einen guten Eindruck. Die stimmige Intro zeigt eine Kollage aus realen Rennszenen, mit rockigem Sound unterlegt. Auch die Menüführung sieht gut aus. Eindeutige und große Symbole machen das Handbuch überflüssig. Chassis, Reifen, Übersetzung, Motor, Fahrer, Farben, Symbole und die Rennstrecke können ohne Umwege verändert werden. Wie bei den Optionen kann man sich jetzt per Mausclick ins Rennen katapultieren. Zwölf kurze





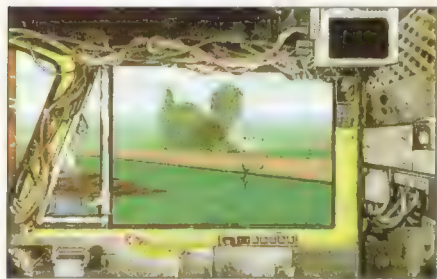
Edgewater bei seiner Lieblingsbeschäftigung

ROAD WARRIOR

Taxitrip im Comicstrip

Der Held des Spiels **Road Warrior**, Drake Edgewater, lebt in einer grausamen, gewalttätigen Zukunft – einigen vielleicht aus dem hierzulande indizierten Vorgängerprogramm bekannt. Mit viel Glück ist der gute Mann gerade aus der Gefängnisstadt Kemo entkommen, in der er sich seinen Lebensunterhalt als Taxifahrer erkämpft hat. Nun muß er sich den Rebellen anschließen, um den Häschern der Omnicorp zu entkommen.

Ziel des Spiels ist es, in der Rolle von Drake die Zentrale zu erreichen und das Haupt der Omnicorp abzulösen. Da das zu Fuß ein ziemlich hoffnungsloses Unterfangen wäre, ist man wieder mit einem Taxi unterwegs, in das alle möglichen Waffen eingebaut werden können.



Ein Blick auf eine der vielen Sehenswürdigkeiten

Im Gegensatz zum Vorgängerspiel wurde die Handlung deutlich entschärft, und statt gegen Passanten tritt man nun gegen Roboterpolizisten und andere Bösewichter an. Die Schauplätze der Auseinandersetzungen sind dabei ganz unterschiedlich: Mal findet das Gemetzel in einem Autodrome statt,

mal gilt es, eine Wüste zu durchqueren oder in Städten bestimmte Aufgaben zu verrichten. Als Krönung steht ein Besuch in einem Vergnügungspark an.

Damit man nicht ziellos durch die Landschaft streift, wird jede Mission genau erklärt, und während der Fahrt ste-

Taxi

Die Simulation eines Hover-Cabs, das mit allen möglichen Waffen ausgerüstet werden kann, hatten wir bereits. Im Gegensatz zum Vorgänger verzichtet Road Warrior allerdings auf unnötige Gewaltdarstellungen. Die 3D-Engine wurde wesentlich verbessert und die Handlung linearer. Damit ist das Spiel sehr viel einfacher geworden und bietet Spielspaß für alle, die bei Fahrsimulationen mehr als stures Im-Kreise-Fahren erwarten und die bei 3D-Ballergames vom Rumlaufen müde geworden sind.

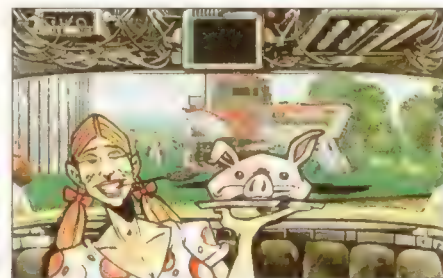
Amdt

hen Kompaß und Karte zur Verfügung. Nach und nach bekommt man immer wieder zusätzliches Equipment, das man an der Blechkiste anbringen kann, und gegen Ende ähnelt das Fahrzeug mehr einem Panzer als einem Taxi.



In der Wüste wird's richtig wüst

Viele Leute verdienen sich heutzutage ein Zubrot als Taxifahrer. Glaubt man der Story eines neuen Computerspiels, dann ist dieser Job in der Zukunft weit weniger erstrebenswert.



Die Bevölkerung hilft beim Kampf

Vorgeschichte und Zwischenepisoden sind übrigens im Comic-Stil gehalten, was eine wohlthuende Abwechslung im Einerlei der gerender-

ten Intros darstellt. Dazu gibt's fetzige Rockmusik statt Sprachausgabe. Die 3D-Engine ist sauber ausgeführt und ermöglicht verschiedene Ansichten der ganzen Raserei. Leider wurden keine Vektorgrafiken eingesetzt, die Gegner wurden statt dessen mit Hilfe von Sprites realisiert. Daher verpixeln die Bilder bei Annäherung an die Gegner sehr stark.

□
ag



Erst der Vergnügungspark, ...



Road Warrior		
Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM-Laufwerk		
Wertung ■■■■■		
Grafik ■■■■■	Sound ■■■■■	Komfort ■■■■■
Was uns auffiel: + nette Comic-Sequenzen + gute Musik - unruhige Steuerung		
Hersteller: GameTek		Preis: 100 DM

Einen draufgesetzt

Es ist noch gar nicht so lange her, da räumte INDYCAR RACING in der Ecke der Fahrsimulationen auf und setzte neue Maßstäbe. Jetzt kommt der zweite Teil und muß erst mal die selbstgesetzte Meßlatte überspringen.



Da hat sich Papyrus Software ein Süppchen eingebrockt. Auf ein Referenzspiel aus eigener Produktion noch einen draufzusetzen, das ist kein leichtes Unterfangen.

Auf den ersten Blick sind dann auch nur kleine Schönheitsoperationen vorgenommen worden. Die Menüs sind identisch zum Vorgänger und legen den Gedanken nahe, daß es wirklich nur ein Update ist.

Auch im Spiel – sprich: im Rennen – zeigen sich keine herausragenden Änderungen bei den ersten Runden. Erst wenn man sich so richtig in eine Strecke eingefuchst hat und erste Überholmanöver startet, kommt die Erleuchtung. Die anderen Fahrer haben eine Künstliche Intelligenz bekommen, die richtige Rennatmosphäre aufkommen läßt. Vorbei sind die Zeiten, wo man Schwierigkeiten mit der Dosierung auf dem Gaspedal hatte. Jetzt kann man mit einem Analog-Joystick

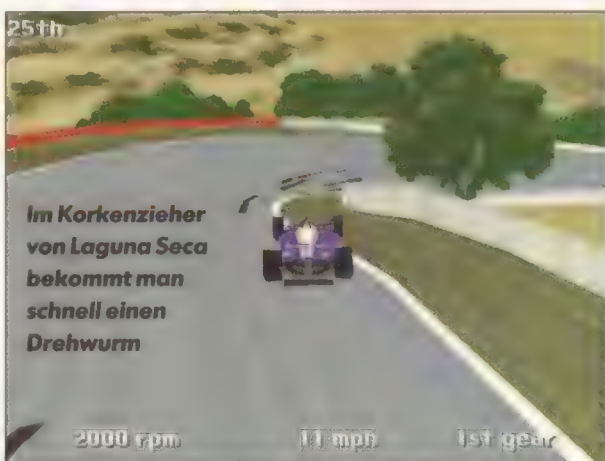
Update oder mehr?

Schwer zu sagen, ob Indycar Racing 2 einfach nur ein Update ist. Mir persönlich liegt der zweite Teil besser, da ich bei Fahrsimulationen möglichst hohe Realitätsnähe haben will, die mit diesem Teil wirklich gegeben ist. Die Verbesserungen fallen nicht sofort ins Auge. Was fehlt, ist auf jeden Fall eine Netzwerkfunktion.

Marcus

sauber am Gas hängen. Optisch macht Indycar Racing vor allem auf einem Pentium einen hervorragenden Eindruck. Selbst im Hi-Res-Grafikmodus geht die Sache ohne Ruckeln und Zuckeln über die Bühne. Steht einmal ein Crash an, überholen einen schon mal die eigenen Räder samt Achsschenkel, und gelegentlich kommt auch ein Spoiler geflogen.

Im dichten Verkehr ist's Überholen schwer



So sieht ein Total-schaden aus

Ohne Räder und Spoiler stimmt die Fahrzeugphysik natürlich überhaupt nicht mehr. Aber eben genau in der Fahrzeugphysik liegt der große Vorteil zum Vorgänger. Bei Indycar 2 haben sich die Macher von Papyrus beinahe einen Orden verdient. Vom Grip auf der Straße bis hin zur Motorleistung und dem Drehmoment verändert sich das

Fahrverhalten extrem realistisch. Die Tuningmöglichkeiten sind natürlich komplett aus dem ersten Teil übernommen. Spoilerwinkel, Getriebeübersetzung, Reifendruck und vieles mehr muß für jeden Track optimiert werden.

Streckentechnisch fehlt zwar wieder der wichtigste und prestigeträchtigste Kurs – die 500 Meilen von Indianapolis – aber ansonsten stehen immerhin 15 Strecken auf dem Spielplan. Vom klassischen 2-Meilen-Oval über Tri-Ovale und Stadtkurse bis hin zum Flugplatzrennen ist alles dabei. Mein Tip ist übrigens der Klassiker Laguna Seca in Kalifornien mit dem Korkenzieher-Kurvengeschlängel am Berg.

Natürlich sind die Fahrer der 95er Rennsaison mit ihren Fahrzeugen dabei. Es ist das Tüpfelchen auf dem i, wenn man vor dem Saison-sieger Jacques Villeneuve durchs Ziel geht. Richtig fahrbar ist das Teil jetzt auch im Arcadeview. So kann man während des Rennens sein eigenes Fahrzeug beobachten und trotzdem noch steuern. Da hatte Papyrus bisher noch Schwierigkeiten.

Wer auf Rennspiele steht, sollte sich die erstklassige Simulation nicht entgehen lassen. Aber wer bereits den ersten Teil sein eigen nennt, muß selbst abwägen, ob sich der zweite Teil lohnt.

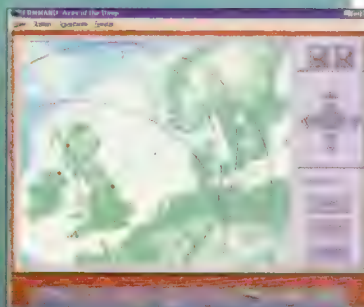
CUS



COMMAND: ACES OF THE DEEP

Torpeden-
jahr 1 -
Feuer frei!

Die Karte des Einsatz-
gebiets: Operationsradius
und bekannte feindliche
Verbände sind schon
eingezeichnet



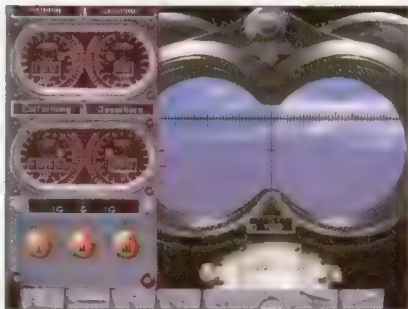
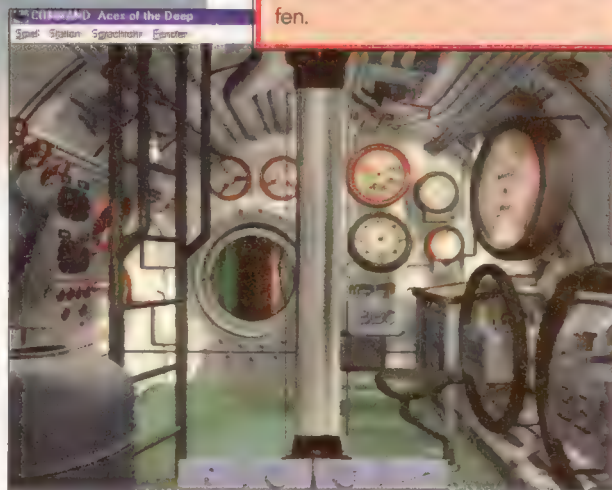
Die Stimme des Gebietes

U-Boot-Fahren ist nur was für harte Männer – U-Boot-Simulationen waren bisher mindestens genauso hart. Jetzt will Sierra Computer-Kapitänen das Leben erleichtern und noch echter gestalten: Kommandos per Spracheingabe sind angesagt!

Eine der besten U-Boot-Simulationen schlechthin wurde jetzt von Sierra einer umfangreichen Lifting-Operation unterzogen: Aces of the Deep bekam nicht nur ein neues Windows-95-Mäntelchen verpaßt, sondern wurde auch noch mit einem Spracherkennungssystem von IBM aufgepeppt, mit dem Befehle an die Mannschaft jetzt nicht mehr angeklickt oder eingetippt, sondern mittels Stimmbandschwingungen wie im echten Leben gerannt werden können. Der neue Name des SV-GA-Games ist daher folgerichtig **Command: Aces of the Deep**.

Daß die neue IBM Voicetype Application Factory jedoch noch nicht so ganz ausgereift ist, zeigt sich an der Tatsache, daß sie deutsche Befehle weder versteht noch verarbeiten kann – obwohl das deutsche

Fein geren-
dert – so sieht
die Brücke
des U-Boots
aus



**Auch bei hohem
Seegang auf Seh-
rohrtiefe gilt es,
den Überblick zu
wahren**

Office von Sierra entsprechende Sprachaufnahmen bei der Herstellung des Games zur Verfügung gestellt hatte. Wann IBM das Problem, andere Sprachen außer Englisch zu erkennen, in den Griff bekommt, steht noch in den Sternen, also wird wohl noch längere Zeit fleißig englische Aussprache geübt.

Das alles tut der Faszination, die diese wirklich gut erstellte Simulation für Liebhaber des Genres ausstrahlt, jedoch keinerlei Abbruch. Die Fahrt durch die Tiefen des Nordatlantiks strahlt auch ohne dieses zusätzliche Feature – wenn man denn darauf verzichten will – ungeheuren Realismus aus. Unbedingt nötig ist es ohnehin nicht, da das Programm auch auf konventionelle Art benutzt werden kann.

An den Features des Urprogramms, das im letzten Jahr für nicht geringes Aufsehen sorgte, hat sich nicht weiter viel geändert, aller-

Auf ein Wort

Command: Aces of the Deep kann zwar mittels gesprochener (englischer) Befehle gesteuert werden, die über ein Mikrofon eingegeben werden, das dafür nötige Mikrofon ist in der Packung selbst jedoch nicht enthalten. Wer sich diesen neuen Komfort also zunutze machen will und nicht bereits ein Mikro im Hause hat, muß sich wohl oder übel erst einmal in den nächsten Computershop begeben und das ersehnte Teil zusätzlich kaufen.

dings ist auf der CD jetzt auch noch die zuvor nur separat erhältliche Mission-Disk mit eingebunden. Insgesamt warten sieben U-Boote auf einen Kapitän, der sie durch historisch recht genau recherchierte Missionen und Kampagnen führt (Interviews mit echten U-Boot-Kapitänen inklusive). Neu ist jedoch, daß jetzt nach dem Auftauchen auch ein Schnellfeuergeschütz und damit ein weiteres Betätigungsfeld zur Verfügung steht.

ah





FIGHTER DUEL

Dog Fight

Auch Philips hält es nicht mehr am Boden. Mit FIGHTER DUEL gibt der Medienkonzern sein Debüt im Flugsimulatorgenre. Um auf Nummer sicher zu gehen, wurde reichlich Know-how von den Flugi-Experten Jaeger Software zugekauft.

Mit Flugsimulatoren ist das so eine Sache. Die einen verstehen unter einem gelungenen Flugi eine möglichst realistische Wiedergabe aktueller Kriegstechnologie mit all ihren Features wie Radar, ILS und Fire&Forget-Raketen, die anderen haben einfach nur Lust auf die virtuelle Fliegerei und erwarten ein möglichst perfektes physikalisches Flugmodell ohne jedes Waffensystem. Schließlich gibt's noch welche, die stehen auf den klassischen Luftkampf mit Propellermaschinen, wie er von den Fliegerassen der Weltkriege geführt wurde. **Fighter Duel** vertritt letzteres Genre. Statt Anleitungsfolianten, Tastenoverkill und fotorealistischen Landschaftsaufnahmen wurde Wert auf einfache Handhabung, Multiplayeroption und schnelle Hi-Res-Grafik gelegt.

Weniger ist mehr

Schon im Eröffnungsmenü findet sich eine für Flugsimulationen bemerkenswerte Kargheit an Optio-

Kommt der Feind von hinten, muß man schnell verschwinden

Sim oder nicht Sim

Man kann – wie gesagt – geteilter Meinung darüber sein, ob **Fighter Duel** noch zu den Flugsimulatoren zählt oder eher bei den Actionspielen eingeordnet werden soll. Der Schwerpunkt sind halt die Luftkämpfe, und die lassen sich ganz prima fliegen. Durch die Möglichkeit, die Bildschirmauflösung dynamisch anzupassen, bleibt die Geschwindigkeit auch im Nahkampf stabil.

Fighter Duel setzt keine neuen Maßstäbe im Genre und dürfte für Hardcore-Flugi-Fans eine herbe Enttäuschung sein. Wer jedoch einfach nur ein 3D-Ballerspiel mit Propellermaschinen als Thema sucht, kommt gut weg.

Tom

Bandit auf 12 Uhr



Start vom Flugzeugträger



nen. Nachdem festgelegt wurde, wie viele Spieler sich am **Dog Fight** beteiligen wollen und welches Flugzeug man fliegen möchte, geht es auch schon los.

Das virtuelle Schlachtfeld wird bei jedem neuen Spielbeginn fraktal berechnet und besteht immer aus einer Inselgruppe im Ozean. Als zusätzlicher Gimmick befindet sich auf einer der Inseln eine Startbahn, und auch ein Flugzeugträger kreuzt

irgendwo herum. Ansonsten gibt es nur noch Feinde, und die kommen im allgemeinen direkt auf den Spieler zu.

Ziel erreicht

Obwohl sich dieses Szenario ziemlich minimal anhört, reicht das für die gesetzten Ziele vollkommen aus. Wer braucht schon bei einem Luftkampf Bodenobjekte oder eine detaillierte Missionsbeschreibung? Statt dessen wurde mehr Wert auf den Detailreichtum der Flugzeuge gelegt. Die Steuerung beschränkt sich auf wenige Tastenkombinationen und wird ansonsten mit dem Joystick ausgeführt. Wenn das einzige Spielziel (Ballen die Feinde ab!) auf die Dauer auch im Multiplayermodus zu öde wird, der darf auch noch Start und Landung auf Flugplatz und Flugzeugträger versuchen.

tom

Fighter Duel

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik Sound Komfort

Was uns auffiel:

- + einfache Steuerung
- + guter Zweitspielermodus
- + stabiles Bild bei Nahkämpfen

Hersteller: Philips Media Preis: ca. 100 DM

BIETE SOFTWARE

DINOMATH Rechentruainer
Gratisinfo: I.T.Soft, PF 1671
73606 Schorndorf,
Tel. 07181/21709

G

AWE-32-Soundbänke (SBK).
Beste Drums/Techno/Effekte
u.v.m.! Shareware-Vers.: 3 DM in
Briefmarken an: Axel Heynhold,
Konradshöhe 10, D-42289
Wuppertal

Crusader engl. (Originalverp.)
65,- DM. Sommerfeld,
Tel. 0212/333925 ab 16.00 Uhr

Verk. System-Shock (CD) und
J. Alliance (CD) 40 DM.
Tel. 05402/3577

Verkaufe 3 NES-Spiele à 10,-
DM. Tel. 07940/8331 ab 18.00
Uhr

Verkaufe Crusader (60,-) und
First Encounter. 02205/84996

Verk. div. PC-Spiele, z.B. Sam &
Max, IndyCar. Tel. 03525/891993

Verkaufe Original-CD Simon 2,
Kyrandia 2+3! Tel. 04131/63709

Biete oder tausche Syndicate+
Angebote an 030/5422538 (AB)

Crusader engl. 50,- DM.
Tel. 0212/333925

Verkaufe oder tausche LBA, KQ
1-6 für je 30 DM. Köln, 090691118

PC-CD-ROM: Aktuelle Originale,
Tausch/VK, ab 19.00 h:
0234/524772

Verk. Spiele: Indy 4, WV,
WC-ARM. u.v.m. Je 15 bis 45
DM. 05043/2946

Hugo zu verkaufen: 50 DM.
Tel. 05086/2194 Heiner Bahr

SUCHE SOFTWARE

Suche Vollversion "TEXTTRIS".
H. Purmann, Geschw.-Scholl-Str.
9, 99842 Ruhla

Suche PC-Spiele. Tausche u.
verkaufe ab 10 DM.
Tel./Fax 0711/7970285

Biete auf CD Rantrainer, Das
Amt für je 40,- DM, F.O.G.
20,- DM. 06344/6892

Suche Quest for Glory 4,
CD oder Disk. 09123/7196

Suche Warhammer - 40.000
Spieler. Tel. (München)
089/878613

Suche das Spiel Atomino
(nur als Original). Markus Faust,
06841/12601

Suche Beckertools 2.0 für PC
ca. von 1990. 06102/6161 (AB)

BIETE HARDWARE

Seagate, 210-MB-Festplatte +
386 Motherboard. Kay M.
Marquardt, Karl-Marx Str. 13,
01109 Dresden, Tel.
0351/8801593 ab 20.00 Uhr

Verk. A500, 1 MB, 2. Floppy,
Spiele + Demos für 300,-.
Tel. 07665/8355

Verkaufe EPSON LX-400; Preis
nach Vereinbarung! Nowak,
Fr.-Liszt-Str. 40, 99096 Erfurt

Verk. Motherboard + Prozessor
DX2/66 + 3 x CD-ROM.
Tel. 04731/32106

Verk. rep.bed. C64 m. Laufwerk,
Datasette und Zub. R. Körbs,
W.-Florin-Ring 54, 39576 Stendal

DIAMON-STEALTH P64 2 MB
RAM Video/ 2 Mon. alt NP. 470,-
für 300,-. K. Palus,
Tel. 07232/78480 Singen

AMIGA 500, Monitor, 1 zus. LFW,
Drucker 24 Nd., div. Soft.
DM 550,-. Tel. 05121/77266
ab 18.00 Uhr

SUCHE HARDWARE

Suche C64 mit Tastatur, Floppy
u. Spielen. Anke Schwarze,
pTel. 05121/46613

TAUSCH

Biete oder tausche Syndicate+
Angebote an 030/5422538 (AB)

Verkaufe oder tausche LBA, KQ
1-6 für je 30 DM. Köln, 090691118

Suche PC-Spiele. Tausche u.
verkaufe ab 10 DM. Tel./Fax
0711/7970285

VERSCHIEDENES

Lösungen: Kyrandia 1 bis 3,
Goblins 1-3, M. Island 1+2, Indy
3+4, Vollgas, Ultima 7, K.Quest
5+6, Loom u.a. je 5,- DM. Thomas
Gatsche, Tannenweg 1, 51147
Köln (frank. Rückumschlag)

G

Superverdienst von zu Hause
aus. Arbeitseinsatz 4 - 11
h/Woche, Verdienst DM 1000,-
2000/Monat. Info gegen DM 5,-
(Schein) bei BV-PV, Postfach 40,
1165 Wien/Österreich

Hoher Heim-Nebenverdienst!!!
Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit
vom Schreibtisch aus. Unterlagen
gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-
Versand, Mittelstr. 31, 40789
Monheim

Autogramm-Post - Das Heft
zum Hobby. Für weitere Infos:
Thomas Münch, Wiesenstr. 66,
52222 Stolberg, Tel./Fax:
02402/28042

Suche Artworks und
Merchandising von Computer-
Spielen. Reiner Kiefel, Tel.
05175/5370

Kostenlose Teilnahme an der
SCHNUDELBOX 035475-773
24 h

Bis zu 100 DM täglich verdienen!
Für jeden sofort durchführbar von
zu Hause. Ganz legal!

Info gegen frank. Rückumschlag.
Patrick Barth, Ortsstr. 15,
07955 Krölpä

Inserentenverzeichnis

Althoff.....	143	JES.....	135	Pearl Agency.....	65-96
Black Legend.....	9	Jet Stream.....	17	Sacht.....	39
Brinkmann Niemeyer.....	U4	Jöllenneck.....	47	Sierra Coktel.....	43, 53, 55, 63
CDV.....	U2	Media Point.....	24/25	Soft & Sound.....	51
Cross Computersystems.....	21	micro Robert Kolossa.....	123	Software 2000.....	11, U3
Data House.....	123	Microprose.....	23, 37, 107	Sony Interactive Entertainment.....	13
Direkt-Versand Hübner.....	41	MicroVision.....	99	SSV.....	123
Game It!.....	29	NBG.....	103	Supervision Datentechnik.....	141
Infogrames.....	15	News Software.....	123	Tronic-Verlag.....	58, 101, 104, 111, 113
Jerry Green.....	123	Okay Soft.....	143	UBI Soft.....	19
				Wial.....	31

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
 SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
 NINTENDO uvm. ...



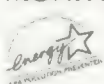
Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere GRATIS-INFOS an.
 Bitte unbedingt Ihr System angeben!

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittrich
 Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
 Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
 Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
 Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

70000

Mit Digital Control und Power Management

NEU DER MULTIMEDIA MONITOR



- Ergonomische Designkonzepte
- Farbechtheit und hohe Auflösung
- Spritzschutz nach VDA 1
- Power Management nach ERM
- Vollintegrierte Leistungseinheiten
- 20, 21, 22, 24, 28, 30, 35 cm CRTs
- Buchstaben- und Zeichengrößen
- 100% Helligkeit
- 100% Kontrast
- 100% Lebensdauer



AXION

Unseren Kunden bieten wir einen ersten Computer-Check vor Kaufabschluss an. Gerne können Sie auch mit unserem Multimedia-Monitor

Info: Robert Cornelius, Tel. 04241 45 45 45
 Fax 04241 45 45 45
 E-Mail: info@robert-cornelius.de

40000

NEWS

Großhandel
 für Computerspiele
 & CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH
 Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
 Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

Österreich

POSTSPIELE!

POSTSPIELE? Schon gehört? In unseren Spielen ist was los!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest
- Wirtschaft - Iron & Steam

Beispiel **LEGENDS**: es wird eine fantastische Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Zwergen, Drachen, Magie und vieles mehr.

Also unverbindlich gratis Legends Info oder ein gratis (Epic, World Conquest oder I&S) anfordern.



SSV Klapp-Bachler
 OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ
 ☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318

50000

Kostenlose Preisliste für:

Amiga Nintendo
 Sony PlayStation PC
 CD-ROM Sega
 Philips CD-i 3DO
 Macintosh Video CD's

Anfordern von Mo-Fr 16-20 Uhr
 unter 0671-61750 oder Postkarte mit Systemangabe an:
 Jerry Green, Hard & Software-
 versand, Corneliusstr. 5
 55545 Bad Kreuznach

Die nächste



erscheint am

14. Februar 1996.

Anzeigenschluß für
 Ausgabe 4/96 ist der
26.01.1996

Indigene Völker

Fremde im eigenen Land

Indigene Völker sind immer im Weg. Ob Staudammprojekte oder der Abbau von Bodenschätzen – immer sind es die »rückständigen Ureinwohner«, die dem Fortschritt weichen müssen. 5.000 indigene Völker gibt es weltweit. Vielen von ihnen droht die Zerstörung ihrer Lebensgrundlagen, die Auslöschung ihrer Kultur, sogar Völkermord. Ihnen fehlen Kenntnisse und Mittel, um sich zu wehren.

Gemeinsam mit örtlichen Selbsthilfegruppen setzt sich terre des hommes für indigene Völker ein. Ziel dieser Arbeit ist es, ihre Lebensgrundlagen zu sichern, ihre Sprache und Kultur zu schützen und ihnen Selbstbewußtsein bei der Vertretung ihrer Interessen zu vermitteln.

Bitte unterstützen Sie unsere Projekte. Informationen senden wir Ihnen gerne kostenlos zu. Schicken Sie uns einfach diese Anzeige mit Ihrer Anschrift.

terre des hommes
 Bundesrepublik
 Deutschland e.V.
 Hilfe für Kinder in Not

Ruppenkampstr. 11a
 Postfach 41 26
 49031 Osnabrück
 Fax 0541/70 72 33

Spendenkonto 700
 Osnabrücker
 Volksbank eG
 BLZ 265 900 25

terre des hommes

Am Barsch vorbei



Schlangestehen am Köder

Kaum ein Sport, der mittlerweile nicht auf dem PC simuliert wird – auch Angeln macht da keine Ausnahme. Obwohl es schon seit Jahren entsprechende Programme gibt, werden erst die jüngsten Vertreter durch die Möglichkeiten moderner Multimedia-PCs richtig interessant, denn der Angelausflug gerät mit dieser Hilfe zum wirklichkeitsnahen Erlebnis.

Trophy Bass aus der Software-Schmiede von Sierra On-Line ist eigentlich mehr als ein Spiel. Geboten wird eine komplette Tour durch alles, was für zukünftige Sportfischer von Interesse sein kann. Neben einem gelungenen Tu-

Mit dem virtuellen Außenboder in die Fischgründe eines Pixelsees: **TROPHY BASS** von Sierra macht Angeln zum PC-Vergnügen.

Kein schlechter Fang für den ersten Versuch

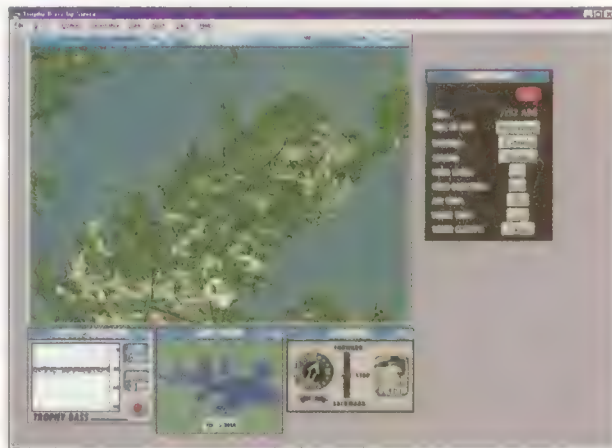
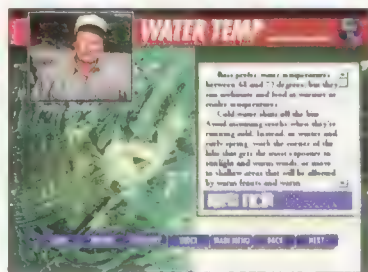


geht's zu langsam voran, kann sich das Tier häufig vom Haken befreien.

Insgesamt fünf Seen wollen erobert werden; allesamt sind sie echten amerikanischen Gewässern

torial zur Programmbedienung gibt es ein umfangreiches Bildschirm-Nachschlagewerk mit einer Riesenmenge von Informationen über die verschiedenen Fische, Köder, Angelruten, Wassertiefen und -temperaturen, über die Wetterbedingungen und vieles mehr, was über Erfolg und Mißerfolg im Angeltwettbewerb entscheidet.

Um einfach nur zu spielen, muß man aber diese Abhandlungen keineswegs in- und auswendig kennen: Im gleichen Boot wie der Spielercharakter sitzt nämlich ein erfahrener Profi, der stets bereit ist, mit den passenden Tips weiterzuhelfen. Und damit gleich der erste Wurf sitzt, übernimmt das Programm auf Wunsch sogar hier die schwierigste Aufgabe. Im Zweifelsfall markiert man nämlich mit Hilfe der Maus einfach den größten Fisch, der im näheren Umkreis des Bootes entdeckt werden kann, und zielsicher landet der gewählte Köder direkt vor seiner Nase.



Aus der Hauptansicht lassen sich alle Bedingungen haarklein vorgeben

Stets mit im Boot: Ein echter Experte, der auf Wunsch alles erklärt

nachempfunden, allerdings mit einem schier unerschöpflichen Fischvorrat. Verschiedene Schwierigkeitsstufen gönnen jedem seinen Spaß, und wer des Drauflosfischens müde wird, darf sich im Turnier mit ausgebufften Computergegnern messen oder mit der Tour über vier Seen eine "Karriere" starten.

sma

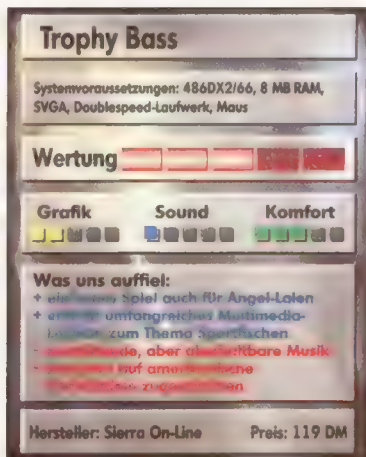
Petri Heil

Vor einem halben Jahr durfte ich Bröderbunds Angelsimulation *gone fishin'* testen. Damals hielt ich ein derartiges Spiel zunächst für eine Schnapsidee, wurde aber schnell davon überzeugt, daß tatsächlich eine Menge Spaß im PC-Angeln steckt. So ist sicherlich auch Sierras Trophy Bass so etwas wie ein kleiner Geheimtip, denn neben dem Spielspaß kann man sogar noch eine Menge Interessantes lernen, selbst wenn man nicht unbedingt ein echter Angler werden möchte.

Natürlich habe ich mir schließlich die Frage gestellt, welches der beiden Programme wohl das bessere ist. Die Antwort ist nicht einfach, denn beide haben jeweils ein paar individuelle Vorteile: Trophy Bass hat als Spiel ganz knapp die Nase vorn, und *gone fishin'* ist die um Haaresbreite wirklichkeitstreuere Simulation.

Stefan

Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad wird früher oder später eins der Flossentiere anbeißen, und dann wird's erst richtig spannend. Gelingt es, die Beute an Bord zu ziehen? Im Prinzip geschieht das einfach per Druck auf die linke Maustaste, aber die digitalen Fische ergeben sich keineswegs still in die Opferrolle. Wird zu schnell eingeholt, dann reißt schon mal die Leine,



Es lebe die Technik

Empire läßt die Silberkugel in 3D rollen, und das so gut, daß man versucht ist, die Cola auf dem Flipper abzustellen.

Münze einwerfen, ENTER drücken, und los geht's! Was sich im Falle eines neuen PC-Spiels aus dem Hause Empire dann offenbart, kommt Flippern in der Kneipe nahe. **Pro Pinball: The Web** unterstützt Bildschirmmodi bis zur hochauflösenden Grafikdarstellung von 1024 x 768 Pixeln bei einer Bildschirmfrequenz von 60 Bildern pro Sekunde und mehr als 32.000 Farben.

Wieviel Mühe sich die Jungs von Empire gegeben haben, läßt sich vor allem an der Kugel feststellen. Im flüssig animierten Rund spiegelt sich der ganze Spieltisch wider. Von diesem Effekt geht auch nichts verloren, wenn man in der Multiball-Funktion spielt. Ob drei oder sechs Bälle - es blitzt, blinkt und spiegelt in jeder einzelnen.

The Web ist überwiegend in Blau und sonst eher dunkelbunt gehalten. Drei Schläger, zwei Rampen, Orbita, Loopings, Senkziele, Greifmagnete - es wird alles geboten, was zu einem anständigen Flipper dazugehört. Vor allem fällt durch den 3D-Winkel das lästige Scrolling weg, wie es von vielen anderen Pinball-Games bekannt ist.

Das Super-Dotmatrix-Display bietet außerdem weitere 3D-Sequenzen. Multiple Spielmodi wie "Bike Race Challenge" oder "Ultimate Showdown" warten darauf, entdeckt

zu werden. Hier laufen neben der Punkteanzeige auch ein paar witzige Zwischenanimationen ab.

Beim Sound hat man die Wahl zwischen Musik und/oder Effekten. Die Musik allein erwies sich allerdings im Test auf die Dauer als etwas nervig. Die FX dagegen kommen voll gut. Eine rauchige Männerstimme macht Ansagen, und den Gegenpart bildet eine äußerst angenehm klingende weibliche Stimme. Die mechanischen Effekte sind gesampelt und tragen dazu bei, das richtige Feeling aufkommen zu lassen.

Insgesamt können sich vier Mitspieler an einer Runde beteiligen. Außerdem hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Stufen in Bezug auf die Auflösung. Wählt man "niedrig", kann das Spiel an Geschwindigkeit gewinnen. Auch bei der Tischansicht gibt es Wahlmöglichkeiten, wobei zusätzlich der Blickwinkel eingestellt werden kann. Das ist Luxus, oder? Letzten Endes juckt es deshalb wenig, daß dieses Pinball-Game nur einen Tisch zu bieten hat.

sat

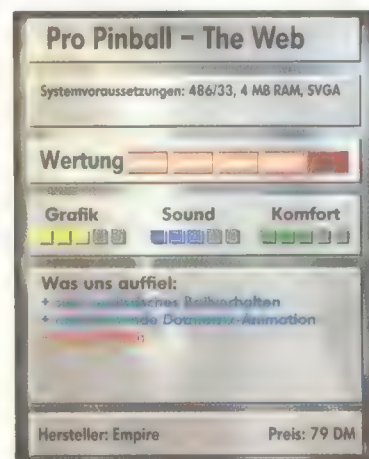
Absolut genial

The Web hat mit üblichen PC-Flippem nichts mehr zu tun. Für das Teil kann man sich fast schon die Mühe machen, 'nen Barhocker vor den PC zu rücken. Das Game ist realistischer als alle Flippersimulationen, die

mir je in die Finger gekommen sind. Riesenvorteil vor allem: Das lästige Scrolling fällt weg. Super, Empire! Ich warte sehnsüchtig auf Euren nächsten Tisch in 3D und zwar dann auf mehreren Ebenen, o.k.? Sandra



The Web in verschiedenen Ansichten



Mission Genozid

Die Oberfläche eines Eisplaneten: Läßt sich eine Bruchlandung noch vermeiden?

In einer kleinen Galaxis, weit, weit entfernt, haben Biotechniker vor langer Zeit durch Genmanipulation aus einem friedlichen Insektenstamm eine Rasse monströser Wesen gezüchtet. Mit denen bekommen es nun Computerspieler zu tun.

SPIELFELD

Wie die Zeit vergeht! Jahrtausende sind seit dem unglücklichen Experiment vergangen, bei dem die Hivasekten entstanden sind. Wie die bienenartigen Insekten, aus denen die ungeheure, aggressive Rasse hervorgegangen ist, produzieren diese Wesen ein körpereigenes Gift, das auch zur Herstellung von Waffen verwendet werden kann.

Die Hivasekten breiteten sich aus und bedrängten die Rasse der "Alten", durch deren Experimente der ganze Schlamassel angefangen hatte. In einer großen finalen Auseinandersetzung gelang es zwar, die Hivasekten zu vernichten, doch ging dabei auch die Kultur der Alten unter.

Heute kennt man die Alten und deren Geschichte nur noch aus archäologischen Studien, die auch Informationen über die Hivasekten zutage brachten. Ganz klar, daß da die Bösewichter nicht fern sind, die sich ganz besonders für das verheerende Gift der Hivasekten interessieren. Tatsächlich gelingt es den bösen Jungs, ein DNA-Muster der künstlichen Wesen zu bekommen,



Die unterirdische Anlage wird schwer bewacht

das sie in die Lage versetzt, die Hivasekten nachzuzüchten.

In der Rolle eines interstellaren Spezialagenten darf der Spieler sich durch 20 verschiedene Actionlevels ballern. Die einzelnen Zonen, durch die es zu laufen oder zu fliegen gilt, sind teils vorberechnete Filme, teils frei schwenkbare Zonen. In beiden

setzt sich aus Teilen zusammen, die das Game auf verschiedene Weise miteinander verknüpft. So fliegt der Jäger zum Beispiel beim Umkreisen einer Bohrplattform mal links- und mal rechts herum. In den frei schwenkenden Szenen steuert man einen roten Zielpunkt mit der Maus. Bewegt sich der Punkt zum Rand des Bildschirms, scrollt die Szene gerade so, als würde der Held den Kopf in die entsprechende Richtung drehen.

Damit wäre so ziemlich alles über dieses Game gesagt, wenn da nicht



Mit einem futuristischen Fluggerät geht es auf Bohrrinseljagd

noch die phänomenal gute Grafik wäre und der Soundtrack, durch den Hive echte Kinoqualitäten erreicht.

hs

Solider Ballerspaß

Eine Reinkarnation des verlorenen Spielwitzes ist The Hive wirklich nicht geworden, auch die Spielidee ist kein Ausbund an Originalität. Was bei diesen Punkten fehlt, macht das

Game mit Grafik und Sound wett. Dafür gibt es zwar keinen Oscar, aber die Angelegenheit ist ziemlich spannend und echt was fürs Auge.

Heiner

Fällen muß der Spieler mit einem Fadenkreuz-Mauszeiger zielen und ballern, was das Zeug hält. Alle möglichen Ziele werden mit einem gelben Rahmen markiert, den es zu treffen gilt.

Der Verlauf der Episoden ist nicht immer fest vorgegeben, sondern



Dieser Raumfrachter braucht Geleitschutz

The Hive

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VLB- oder PCI-Grafikkarte, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
 	 	

Was uns auffiel:
 + viele Levels
 - beschränkte Entscheidungsfreiheit

Hersteller: Trimark Preis: ca. 80 DM

Auf Geisterjagd

Da setzt man sich an den PC, um bei einem entspannenden Spielchen Streß abzubauen, und zieht sich dabei ein Gruselgame rein, das die Nerven zum Flattern und den Adrenalinspiegel sprungweise auf Höchstpegel bringt.

N

icht ganz normal ist das Museum, das der etwas merkwürdige Archäologe

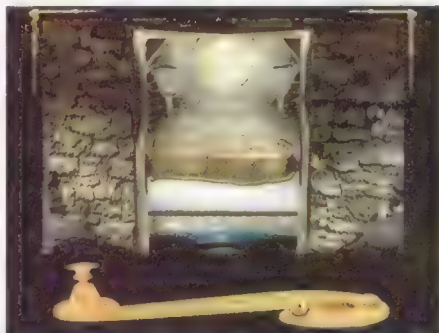
Professor Windlenot im kleinen amerikanischen Hinterwäldlerstädtchen Mt. Pleasant gebaut hat. Da finden sich keine Rembrandts oder Warhols oder dorische Säulenkapitelle, sondern Einhörner, Artefakte aus Atlantis, verfluchte Gräber und verwunschene Geistergefäße. Schade eigentlich, daß so ein abgefahrenes Museum noch vor der offiziellen Eröffnung höchst amtlich geschlossen wurde, aber verwunderlich ist es nicht, denn es haben sich darin ein paar äußerst merkwürdige Begebenheiten mit verschwundenen Leuten und nie gefundenen Leichen abgespielt! Das alles hält allerdings 20 Jahre später den Helden von **Shivers** nicht davon ab, mit seinen Kumpels zu wetten, daß er eine ganze Nacht in diesem Spukhaus



Mit so was fängt man böse Geister

verbringen - und überleben würde.

Die Story beginnt, als sich das per Dietrich geöffnete Tor zum Garten des Museums knarrend wieder schließt, und der Held mit ein paar hämisch-aufmunternden Worten seiner Freunde verabschiedet wird. Vom Filmclip wird dann umgeschaltet in eine gerenderte und gemalte Adventurewelt, in der man sich mit Hilfe des mausgekllickten Pfeilcursors durch zum Teil sehr schön detailfreudige Bilder bewegt. Auf rechnerintensive Schwenks, Scrolling und anderen



Götter, Gräber und Gelehrte auf Geisterart

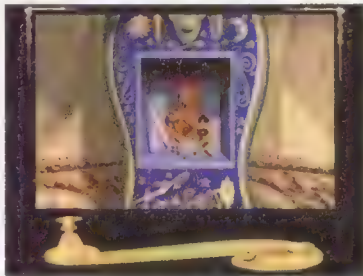
Mehr als eine Nacht

Einfach ist Shivers wahrhaftig nicht, und die ersten Male, an denen die miesen kleinen Monster plötzlich aus dem Dunkel herausschießen, können einem einen ganz hübschen Schrecken einjagen. Was aber wirklich den Adrenalinspiegel hochtreibt, sind die zum Teil wirklich schwierigen Puzzles, für die Lösungstips erst einmal gefunden und verstanden werden müssen.

Ähnlich wie beim Daedalus Encounter (Mechadeus) werdet ihr z. B. viel Zeit mit dem Öffnen von grafischen Tür- bzw. Aufzugschlössern verbringen, wobei jedes Schloß seine eigene Logik besitzt. Und genau wegen dieser überall durchgehaltenen Logik ist Shivers auf jeden Fall ein Spiel, bei dem ich unter Garantie mit Vergnügen bis zum Ende dranbleiben werde. Antje

Luxus der neueren Art wurde verzichtet (Richtungsänderungen finden durch Umspringen statt), aber dafür "begnügt" sich Shivers auch mit einer einzigen CD, ohne beim eigentlichen Spielinhalt Abstriche machen zu müssen, und auch Leute ohne Pentium kommen auf ihre Kosten.

Beim Streifzug durch das unheimliche Gebäude gibt es reichlich Unge-



Die nette Dame ist immer für einen Hinweis gut



So einfach ist die Lösung leider nicht

wöhnliches zu sehen und zu tun. Ob man sich in einer ägyptischen Grabkammer, bei den Dinosauriern oder im durchwühlten Büro des Professors befindet - überall sind wichtige Hinweise versteckt und warten mehr oder weniger konservative Puzzles auf ihre Lösung.

Hauptaufgabe ist das Finden der südamerikanischen Tongefäße samt zugehörigem Talisman/Deckel, um die bösen Ixupi-Geister, die bei jeder Begegnung mit dem Helden dessen Lebensenergie dezimieren, wieder sicher einzusperren.

Shivers ist kein Adventure, das man in einer Nacht durchspielt und dann auf ewig ins Regal stellt. Ein Gag ist, daß bei jeder neuen Partie die Fundorte der Gefäße anders verteilt sind und sich auch die Ixupi immer wieder andere Verstecke aussuchen. Die ungewohnte Rätselkost tut ein übriges, um aus Shivers ein Festmahl für Adventure- und vor allem auch für Knobelfreunde zu machen - auch wenn der Cursor nicht automatisch anzeigt, wenn er sich über einem interessanten Gegenstand befindet und man wirklich alles selbst anklicken muß.

ah



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Alle gegen alle

New World Computing
stürmt mit einem weiteren
Spiel aus der MIGHT-AND-
MAGIC-Serie ins Feld. Rauf
aufs Pferd, hinein in die
Wildnis – diesmal aller-
dings etwas strategischer.



Auf der Übersichtskarte
gibt es einiges zu erkunden

Panem et circenses

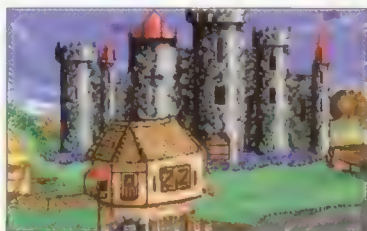
Die Idee, ein Strategiespiel mit Rollenspielelementen zu verknüpfen, halte ich für eine gute Sache. Zum einen werden hartgesottene Rollenspieler nicht allzuweit von ihren gewohnten Freuden entfernt, zum anderen werden Strategiefans auf die positiven Seiten von RPGs (Role Playing Games) und die damit verbundene Persönlichkeitsentfaltung aufmerksam gemacht.

Thomas

Die Erfolgsserie mit dem Namen **Might and Magic** scheint nicht abreißen zu wollen. Aus dem Kochbuch vergangener Tage kommen die Zutaten für Rollenspielelemente heute nur noch als Beilage, denn der neueste Ableger der Serie bietet schmackhafte Strategiespiel-Kost.

Das gesamte Geschehen spielt sich in einer vom Anarchismus geprägten Fantasywelt ab. Vier Kriegsherren kämpfen um die Weltherrschaft, nur einer kann am Ende als Sieger und neuer König hervorgehen. Der Spieler hat die Möglichkeit, allein gegen computergesteuerte Gegner oder gegen maximal drei Freunde über Modem, Nullmodemkabel oder im Netzwerk in die Schlacht zu ziehen.

Vier verschiedene Heldentypen stehen zur Auswahl. Entscheidet man sich für den Ritter, kann man von einer Kämpfertruppe mit gestie-



My home is my
castle

Der Heldenbildschirm mit den Charakterwerten des jeweiligen Truppführers



gener Moral ausgehen. Ein Barbar findet sich gut in der Wildnis zurecht, die Hexe hat auf dem Wasser erhöhte Bewegungsmöglichkeiten und erhält – genau wie der Zauberer – gleich zu Anfang ein Zauberbuch.

Ein weiterer Vorteil des Magiers liegt in der Größe des Sichtradius, denn der ist auf der Übersichtskarte im Gegensatz zu dem der anderen Charakterklassen gleich zu Anfang weitaus größer.

Nach der Qual der Wahl findet man sich (bzw. das Symbol des Helden mitsamt seines Pferdes) inmitten einer bunten Landschaft wieder, die zu erkunden ist. Anfangs noch mit einer relativ kleinen Truppe ausgestattet, müssen auf der Karte Schätze gefunden oder mineralienfördernde Felder betreten werden, um eine ständig zunehmende Kampfstärke zu gewährleisten. Der Feind

schläft nämlich nicht. Aber nicht nur Geld ist für den Einkauf von neuen Soldaten nötig, sondern auch der Bau von Unterkünften, die den einzelnen Monsterklassen entsprechen. Da sich aus Geld bekanntlich kein Haus bauen läßt, müssen Rohstoffe her. Man erhält sie durch Abbau in Bergwerken, oder man sammelt einfach die in der Wildnis herumliegenden ein.

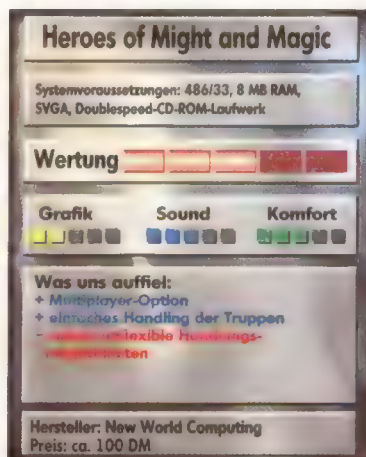
Der Bau von Behausungen für angeworbene Soldaten ist eins der Hauptelemente im Spiel. Klar, daß ein schwarzer Turm für einen

Drachen teurer ist als die Gruft einer Gargyle. Die Verwendung der Ressourcen sollte schon gut geplant sein. Magiebegabte Truppenführer erhalten durch den Aufbau von Magiergilden zusätzliche Zaubersprüche, die in den Kämpfen häufig nützlich sind.

Die Kämpfe selbst sind einfach aufgebaut: Auf der linken Bildschirmseite befindet sich die angreifende Gruppe, auf der rechten die der Verteidiger. Ein Verdreschen des Gegners bedarf nur eines Mausklicks, und der aktive Truppenteil stürmt auf sein gewähltes Opfer zu oder beschießt es mit Pfeilen. Nach einem Sieg werden Erfahrungspunkte vergeben, die wiederum den Attributen des Anführers zugute kommen.

Insgesamt gesehen ist **Heroes of Might and Magic** ein Strategiespiel ohne "Aaahs" und "Ooohs"; es bietet aber dennoch interessante Eigenschaften, die auch nach langer Spielzeit noch Spaß bringen. Die zahlreichen Missionen sind allesamt ziemlich verzwickelt aufgebaut, so daß auch geübte Strategen genug Herausforderung finden.

□ tri



Im Anflug auf Terra Nova –
auch diese Welt ist mit Techies
verseucht

THEXDER

Computerspiel- Archäologie

Auch wenn es lange Zeit so aussah, als würde es im Bereich der Computerspiele durch die schnelle Entwicklung der Technik keine Klassiker geben, belehrt Sierra mit der Neuauflage des Oldies THEXDER alle Ungläubigen eines Besseren.

Es war einmal ein amerikanisches Software-Haus mit Namen Sierra. Dort hatte man mit Grafik-Adventures eine ganze Menge Geld verdient und war dabei, eine richtig große Company zu werden. Auf der Suche nach Verbündeten für den internationalen Markt stieß man ausgerechnet in Japan, dem Heimatland der Spielkonsole, auf einen kleinen Hersteller, der sich inmitten einer konsolenbegeisterten Nation der Herstellung von PC-Software widmete: Gamearts. Schnell war eine Zusammenarbeit vereinbart, und Sierra kündigte in Amerika und Europa vollmundig die neue Partnerschaft an. Allein, es blieb bei vier Games: Sorcerian, Zeliard, Silpheed und, last but not least, **Thexder**.

Tatsächlich waren alle vier Games zu Zeiten rechenstarker 286er wahre Action-Game-Offenbarungen für den PC. Jedoch war es insbesondere Thexder, das in aller Welt Aufmerksamkeit erregte, war es doch eines der ersten Games überhaupt, in dem ein



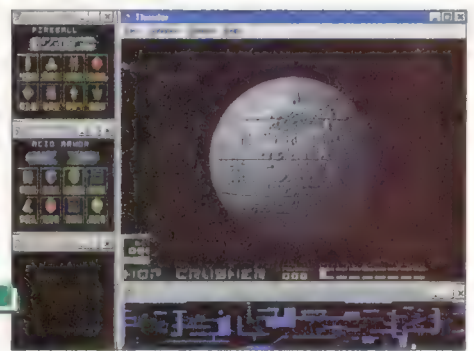
Aufgeräumter Bildschirm: Waffen, Übersichtskarte und Extras immer griffbereit

Roboter die Hauptrolle spielte, der sich in verschiedene andere Gerätschaften "morphen" konnte. Im Zuge der allgemeinen Neuverwurstung alter Spielideen (man nennt das demorts auch Recycling) wurde dieser Klassiker neu bearbeitet und aufgelegt. Komplett neu für Windows 95 programmiert, mit gerenderter Intro und Zwischensequenzen, wurden für das Game, das nun fein konfektioniert in Kaufhäusern und Softwareläden auf Kunden lauert, reichlich neue Levels gestaltet.

Spieler erwartet im Grunde ein Jump'n'Run-Spiel mit Denk- und Ballereinlagen. Dank seiner Transformfähigkeiten kann sich der Thexder-Roboter in einen Jet und eine Art Planierdraht verwandeln, die in der Lage ist, sich durch bestimmte Gesteinsformen zu wühlen – an vielen Orten die einzige Art weiterzukommen. Planet muß Thexder von bösen, amoklaufenden Techies befreien. Wie der Robbie des

Nicht ganz fair

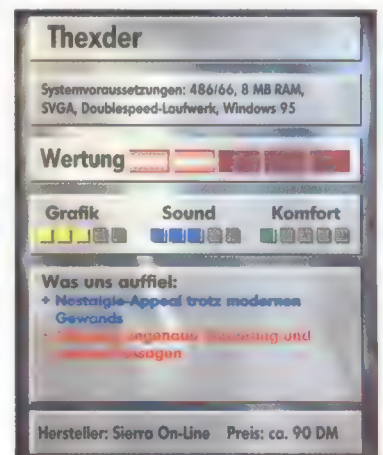
Die Kombination von Lauf&Hüpf mit Labyrinth&Knobelei funktioniert in den ersten Levels von Thexder richtig gut: Gegner plätten, Extras finden und noch nach dem Ausgang suchen – bis zum fünften Level hat die Mischung was. Von da an läßt das Game jedoch ziemlich nach: Die Steuerung wird ungenau, an bestimmten Stellen läßt sich der Robbie nicht mehr transformieren, oder er marschiert bzw. fährt einfach nicht mehr weiter. Dazu kommt, daß die Levels nun mit ziemlich unfairen Passagen gespickt sind, was zu schnell einsetzenden Frusterscheinungen führt. Thexder ist absolut kein schlechtes Game, doch leider sitzt der Teufel im Detail und verhindert, daß der anfänglich durchaus vorhandene Spielspaß auf Dauer gehalten werden kann. *Heiner*



Ab hier wird's knobelig, denn nur wer seinen Tunnel an der richtigen Stelle baut, kommt auch ans Ziel

Spielers, so sind auch alle Gegner, von denen es eine reichhaltige Auswahl gibt, durch und durch in 3D gerendert und animiert. Zur Verteidigung steht Thexder vom Autolaser über Minen, Bomben und Missiles allerlei martialisches Gerät zur Verfügung. Jetpacks, Jumpboots, Schutzschilde und spezielle Scanner komplettieren die Ausrüstung. Auf dem Bildschirm präsentiert sich die Angelegenheit windowsmäßig aufgeräumt in fünf Fenstern, die frei skaliert und angeordnet werden können. Der Vereinsamung vor dem Computer kann man mit der Netzwerkspiel-Option vorbeugen.

hs



SPIELFELD

Der Weg zum großen Geld

Wie wird man erfolgreicher Unternehmer? Fast ohne Risiko kann man es herausfinden, wenn man ein Spiel wie CAPITALISM als Übungsfeld wählt. Was sonst noch gebraucht wird, verraten die nächsten Seiten.

Um mit den Funktionen eines komplexen Spiels wie Capitalism vertraut zu werden, bietet es sich zunächst an, alle entscheidenden Funktionen im Tutorial auszuprobieren. Aber selbst danach bleiben noch genügend Fragen offen. Für den Anfang sollte man ein Spiel auswählen, bei dem alle Grundeinstellungen des Computers unverändert bleiben, und mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad anfangen. Bei den fertigen Szenarien gibt es ein ähnliches Spiel unter dem Namen "Entrepreneurial Spirit".

Als erstes sollte man in einer der Städte ein Kaufhaus eröff-

nen und dort Waren aus einem der Seehäfen verkaufen. Ein Warenhaus besteht aus neun Funktionseinheiten, für jeden Artikel wird eine Einkaufs- und eine Verkaufseinheit benötigt. Es können maximal vier Artikel in einem Warenhaus verkauft werden. Die neunte Funktionseinheit kann bei Bedarf als Werbeabteilung für einzelne oder alle Artikel eingesetzt werden.

Der Werbung kommt im späteren Verlauf des Spiels eine zentrale Rolle beim Aufbau eines Markennamens zu. Sobald eine Werbeabteilung eingerichtet ist, können die Artikel in verschiedenen Medien beworben werden. Als Werbemedien sind Zeitungen und Fernsehen vorgesehen. Für jedes Produkt, das über eine Verkaufsabteilung mit der Werbeabteilung verbunden ist, können pro Monat und pro Produkt zwischen 0 und 500 TDM aufgewendet werden.

Je höher der Aufwand, desto größer ist die Anzahl der Werbespots und Anzeigen, was sich schließlich im Bekanntheitsgrad niederschlägt. Hier wäre noch folgendes anzumerken: Wenn in einer der zahlreichen Statistiken unter der Bezeichnung "Brand" ein Wert in einer Klammer erscheint, handelt es

sich um das Negativeimage eines Produkts, dem nur mit Preissenkungen begegnet werden kann, bis dieser Wert Null erreicht oder ein positiver Wert ohne Klammer angezeigt wird.

In diesem frühen Stadium sollte jedoch auf Werbung verzichtet werden, denn zunächst ist es wichtiger, Gewinne zu erwirtschaften, um den weiteren Aufbau des Unternehmens zu finanzieren.

Die erste Phase des Spiels kann man als erledigt betrachten, wenn in jeder Stadt ein Kaufhaus steht. Jetzt ist es an der Zeit, sich vom Warenangebot der Häfen zu lösen und eigene Farmen anzulegen. Ich empfehle, eine Farm so aufzubauen, daß sie zum einen erforderliche Rohstoffe für neue Produkte (Baumwolle, Gummi, Kakao, Leder oder Milch), zum anderen auch landwirtschaftliche Produkte liefert (Geflügel und Eier), die dann in den Kaufhäusern verkauft werden.

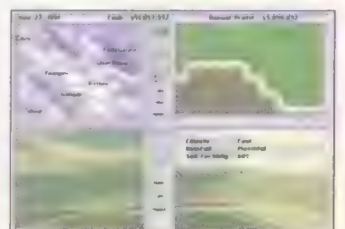
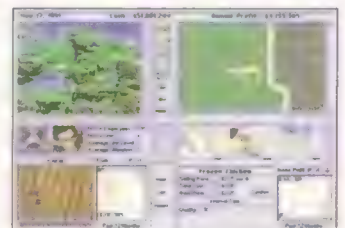
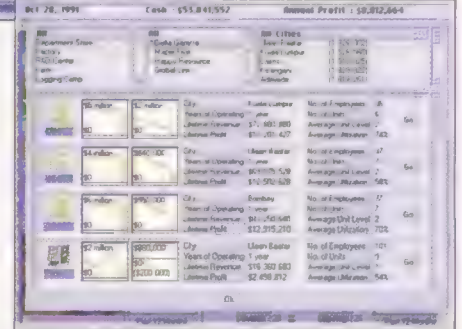
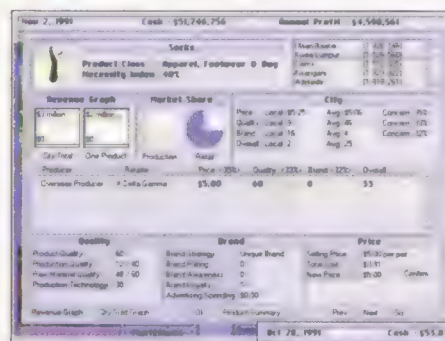
Hier wird ein Prozeß in Gang gesetzt, der Waren ohne Zwischenhandel vom Produzenten

zum Endverbraucher vermittelt, was sich letztendlich in der Kasse bemerkbar macht. Das Ziel sollte sein, daß alle Betriebe mit Gewinn oder zumindest kostendeckend arbeiten.

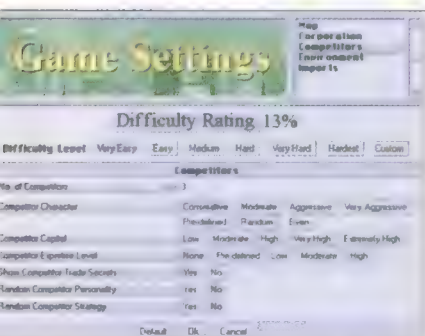
Anstelle der Farmen können auch Fabriken gebaut werden. Dazu ist ein genaues Studium des "Manufacturer's Guide"

Wenn die Socken wie Blei in den Regalen liegen, hilft eine Preissenkung weiter

Erst mal richtig Kohle machen: Geld, das investiert werden soll, muß vorher erwirtschaftet werden



Wer die Waren für seine Kaufhäuser selbst produziert, umgeht den Weg über Drittanbieter



Klein anfangen, heißt die Devise. Die Grundeinstellungen des Spiels bleiben zunächst unverändert

empfehlenswert, das die Entscheidung für ein geeignetes Produkt erleichtert. Wichtig ist es, vor dem Bau der Fabrik abzuklären, ob die erforderlichen Rohstoffe auch am Markt angeboten werden.

Der Bau einer Fabrik sollte immer am Rande einer Stadt erfolgen. Die Fabrik umfaßt ebenfalls neun Funktionseinheiten, über die der Produktionsprozeß gesteuert wird. Für jede Rohstoffart wird eine Einkaufsabteilung eingerichtet. Die Rohstoffe werden dann dem Produktionsprozeß zugeführt.

wenn der Kreditrahmen ausgeschöpft ist und die Emission von neuen Aktien keinen nachhaltigen Erfolg verspricht. In diesen Fällen kann es wirtschaftlicher sein, die betroffenen Fabriken zu schließen und die Produkte in den Kaufhäusern durch andere aus eigener oder fremder Produktion zu ersetzen.

Um sich langfristig von fremden Rohstofflieferanten unabhängig zu machen, sollten bei ausreichender Kapitaldecke eigene Rohstoffquellen (Bergwerke für Erze, Kohle und Minerali-

gelegt werden und setzt nach der abgelaufenen Zeit auf den verbesserten Ergebnissen erneut auf.

Für den Anfang sollte eine Forschungszeit von sechs Monaten gewählt und unter *Optionen* eine automatische Übernahme der Forschungsergebnisse in den Produktionsprozeß eingestellt werden. Durch diesen Automatismus erspart man sich die Mühe, jede Fabrik manuell auf die veränderten Bedingungen umstellen zu müssen.

An dieser Stelle sollte kurz erwähnt werden, daß die Qualität

man über weniger als 50 % des Aktienkapitals verfügt. Diese Situation kann eintreten, wenn man bei Spielbeginn mit einem höheren Kapital und einen geringeren Anteil als 50 % der Aktien startet oder wenn im weiteren Spiel zur Deckung des Finanzbedarfs neue Aktien ausgegeben werden.

Am Aktienmarkt treten Spieler in zweifacher Funktion auf, einmal als Personen und zum anderen als Unternehmen. Als Person kann man das Geld, das man aus Dividenden erhält, in Aktien eigener oder fremder Fir-



Eine gute Standortwahl bringt Wettbewerbsvorteile; Fabrikanlagen sind in Stadtnähe richtig aufgehoben

Die produzierten Waren können direkt durch eine Verkaufsabteilung am Markt angeboten werden. Um Lieferengpässen von Rohstoffen am Markt zu begegnen, empfiehlt sich die Einrichtung eines Lagers. Im Rahmen der freien Marktwirtschaft lassen sich begehrte Waren künstlich knapp halten, indem sie nur innerhalb des eigenen Unternehmens weiterverarbeitet bzw. verkauft werden.

Sollte man sich eingangs für einen Rohstofflieferanten entscheiden, der nicht zu einem eigenen Unternehmen gehört, kann sich das im späteren Verlauf bitter rächen, weil ja auch das andere Unternehmen jederzeit auf die internen Verkäufe seiner Rohstoffe umschalten kann. Vielfach trifft der Lieferstopp in Spielsituationen ein, in denen nicht genügend Kapital für die Erschließung eigener Rohstoffquellen zur Verfügung steht. Fatal wird die Situation,

en, forstwirtschaftliche Betriebe, Ölquellen) erschlossen werden. In all diesen Betrieben können maximal neun Funktionseinheiten eingerichtet werden. Zu empfehlen ist generell eine Produktions-, eine Lager- und eine Verkaufseinheit. Auch hier kann die Konkurrenz ausgebremst werden, indem nur ein interner Verkauf erfolgt.

Wenn das Spiel ein Stadium erreicht hat, in dem man als Spieler über Kaufhäuser, Fabriken und Rohstoffquellen verfügt, ist es höchste Zeit, ein Forschungszentrum einzurichten. Auch hier stehen maximal neun Funktionseinheiten zur Verfügung. Jede Funktionseinheit kann für ein anderes Produkt eingesetzt und mehrere Funktionseinheiten können für ein Produkt miteinander verbunden werden, um die Forschung voranzutreiben. Die Forschungszeit kann zwischen sechs Monaten und zehn Jahren fest-

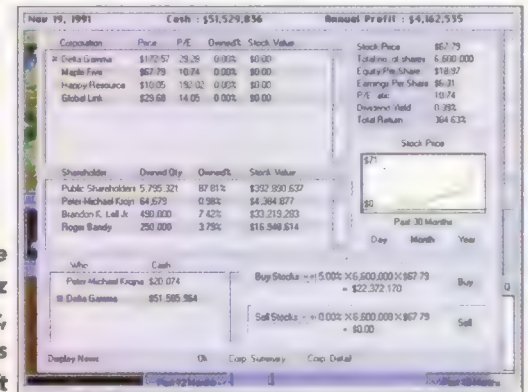
eines Produkts von zwei Faktoren abhängt, zum einen von der Qualität des jeweiligen Rohstoffs und zum anderen von der Qualität des Produktionsprozesses. Hat man sich für ein Produkt entschieden, aber am Ende kommt etwas ganz anderes heraus, sollte man beide Produktionsfaktoren auf ihre qualitative Zusammensetzung prüfen. Hilfestellung bietet der "Manufacturer's Guide", der eine Prozentangabe für beide Faktoren angibt. Die Qualität eines Produkts hat wesentlichen Einfluß auf die Akzeptanz am Markt und den Preis, der dafür verlangt werden kann.

Nachdem das Unternehmen mit mehreren Firmen erfolgreich läuft, ist es an der Zeit, sich mit der Börse zu befassen, denn dort kann man das schwer verdiente Kapital in eigenen oder fremden Aktien investieren. Der Ankauf eigener Aktien lohnt sich eigentlich nur dann, wenn

men anlegen. Weiterhin kann man Aktien des eigenen Unternehmens oder fremder AGs verkaufen. Besitzt man als Spieler weniger als 50 % der Aktien des eigenen Unternehmens und gibt es keinen anderen Mehrheitsaktionär, dann ist man Vorstandsvorsitzender und Geschäftsführer zugleich. Erwirbt jedoch ein fremdes Unternehmen oder ein Anleger die Aktienmehrheit des Unternehmens, verliert man als Spieler die Position des Vorstandsvorsitzenden.

Im umgekehrten Verhältnis bedeutet das folgendes: Wenn ein Spieler oder sein Unternehmen mehr als 50 % des Aktienkapitals besitzen, übernehmen er oder sein Unternehmen die Kontrolle über das andere Unternehmen. Wenn sein Unternehmen mehr als 75 % des gegnerischen Aktienkapitals besitzt, wird ein Übernahmeangebot gemacht, das in Bargeld

Ehe die Konkurrenz etwas merkt, ist sie bereits aufgekauft



LOPE

oder in neuen Aktien bezahlt werden kann.

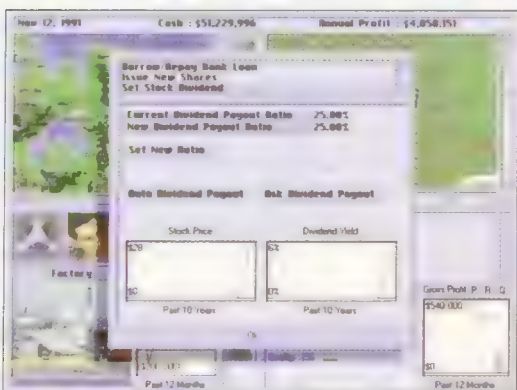
Die Annahme des Angebots führt dazu, daß das übernommene Unternehmen mit allen Firmen, Fabriken, Farmen usw. im Unternehmen des Spielers aufgeht. Von solchen Übernahmen ist grundsätzlich abzuraten, da nach der Übernahme der Aktienkurs rapide fällt und damit der Wert des Unternehmens, der sich letztlich im Wert des Aktienkapitals ausdrückt, stark abnimmt.

Ich habe in einem Spiel die Kontrolle über alle Konkurrenten erlangt, und der Gesamtwert meines Vermögens belief sich auf über 6,48 Milliarden Dollar. Ich wollte es genau wissen und habe alle Konkurrenten durch Übernahme meinem Unternehmen einverleibt. Als Ergebnis sank mein Gesamtvermögen auf einen Wert von 2,33 Milliarden Dollar. Da hatte ich die Rechnung wohl ohne den Wirt gemacht: Zum einen stand ich mit einem Schlag dem einzigen produzierenden Unternehmen vor, zum anderen hatte ich die Firmenübernahmen mit der Ausgabe neuer Aktien finanziert. Der Gesamtkurs lag weit über 2000 Dollar pro Aktie, und die Dividendeneinstellung lag bei Null, so daß die angebotenen Aktien für alle anderen Anleger völlig uninteressant waren.

Für die Situation, daß ein fremder Mehrheitsaktionär die Kontrolle über das Unternehmen des Spielers übernimmt,

hat sich folgende Vorgehensweise als sehr wirkungsvoll erwiesen. Im Optionsbild *Financial* wird die Option für die Neuausgabe von Aktien ausgewählt, dort wird die Anzahl der neu auszugebenden Aktien auf den Maximalwert eingestellt, und gleichzeitig wird der Ausgabekurs erhöht. Sobald der Spieler die Ausgabe der neuen Aktien vorgenommen hat, erscheint eine Meldung, daß die Firma XY die Kontrolle über ihr Unternehmen verloren hat. Als Spieler sollte man dann sofort die Börsenfunktion aufrufen und mit dem Kapital, das man für die Ausgabe der neuen Aktien erhalten hat, Aktien des eigenen Unternehmens aufkaufen. Diese Aktion löst einen Mehrfacheffekt aus. In der Unternehmensrolle bekommt man die Chance, die Kontrolle über das eigene Unternehmen wiederzugewinnen. Und als Person kann man bei entsprechender Kapitaldecke seinen Aktienanteil am eigenen Unternehmen vergrößern, weil der Aktienkurs bei der Ausgabe einer großen Menge überbewerteter Aktien stark einbricht.

In der Unternehmensrolle lassen sich mit dem Kapital aus der Aktienausgabe große Teile der ausgegebenen Aktien zu einem wesentlich niedrigeren Kurs zurückkaufen, und es steht zusätzliches Kapital zur freien Verfügung. Als Folge sackt der Wert des eigenen Unternehmens unter Umständen kurzfristig ab.



In die eigene Tasche wirtschaften: Eine hohe Dividende lohnt nur, wenn man selbst davon profitiert

Unternehmensberatungs-Telegramm

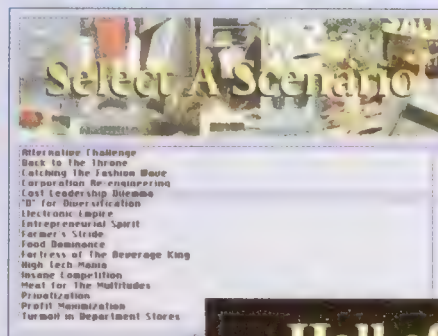
Von den fertigen Szenarien sind drei besonders zu empfehlen:

Entrepreneurial Spirit: ein einfaches Anfangsszenario, in dem man ein Unternehmen mit einer vergebenen Umsatzerwartung innerhalb von zehn Jahren aufbauen muß.

Corporation Re-engineering: Man muß in einer vorgegebenen Zeit das Unternehmen aus

Das Ziel des zweiten Szenarios hatte ich nach knapp drei Jahren erreicht. Um aus einer Talsohle von einem Verlust von 42 Millionen auf einen Gewinn von 50 Millionen Dollar zu kommen, galt es, die Werbeausgaben und die Ausgaben für Training drastisch zu reduzieren. Alles andere ergab sich dann wie von selbst.

Das Ziel im dritten Szenario hatte ich nach 43 Jahren erreicht. Um 100 % des Aktienkapitals zu bekommen, war eine Mischung der oben beschriebenen Vorgehens-



einer Verlustphase auf eine vorgegebene Gewinngröße bringen.

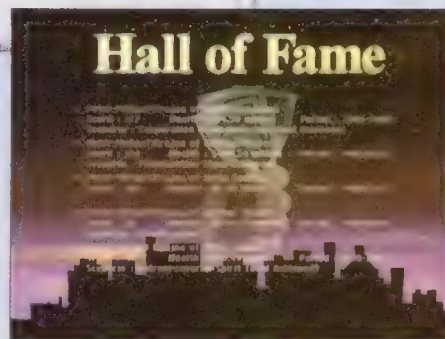
Privatization:

Man muß innerhalb einer Zeit von 60 Jahren 100 % des Aktienkapitals

zurückkaufen, dabei aber beachten, daß der Wert des Unternehmens nicht unter 200 Millionen sinkt.

Ich habe alle drei Szenarien weit unter dem vorgegebenen Zeitlimit geschafft und konnte mich mit einer entsprechenden Punktzahl in der "Hall of Fame" verewigen.

Das erste Szenario habe ich in oben beschriebener Weise gespielt und war bereits nach einem Jahr am Ziel.



weisen das richtige Rezept. Kluges Taktieren an der Börse und konsequente Eigenversorgung der dem Unternehmen angehörigen Fabriken und Firmen haben letztendlich den gewünschten Erfolg gebracht. Auch nach langer Spielzeit wird Capitalism bei mir sicherlich nicht im Regal landen, denn es enthält immer noch genügend Stoff und Inhalte, um auch weiterhin neue Strategien auszuprobieren.

Peter

Zu den Aktiengeschäften sollte noch folgendes gesagt werden:

Liegt der eigene Aktienanteil über 40 %, und die Gewinnsituation ist gut, sollte man im Optionsbild *Financial* eine höhere Dividende einstellen. Der ausgeschüttete Gewinn verschafft den notwendigen finanziellen

Spielraum, um sich als Person an fremden Unternehmen zu beteiligen. Das ist deshalb so wichtig, weil bei der Ermittlung der Scores nicht nur Marktanteile und Produkte, sondern zu einem wesentlichen Teil auch der persönliche Reichtum des Spielers zählt.

Peter-Michael Krojna

**JETZT VORBESTELLEN
UND LANGE WARTE-
ZEITEN VERMEIDEN**

VIOLENCE VOLUME 3

Über 1.000 neue Levels, Utilities und Editoren für die bekannten 3D Action Spiele von Lucas Arts und ID Software, sowie neue Levels für HEXEN, DESCENT, DUKE NUKEM 3D und Quake.

Auslieferung in der Reihenfolge des Bestelleingangs, ab Frühjahr 1996!

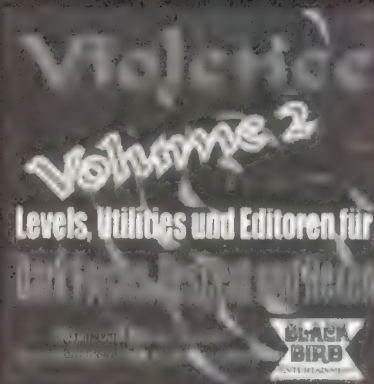
DM 39,95

Wing Commander 4, DV

DM 99,95

Formula 1 GP 2, DV

DM 99,95



Über 1.000 neue Levels, Utilities und Editoren für die bekannten 3D Action Spiele von ID Software, sowie für Descent und HEXEN. Über 100 neue Levels für das bekannte Action Spiel von Lucas Arts.

DM 39,95

Die neuen Spiele - Knüller

11th Hour	DV	DM	99,95
3D Game Creation System	DV	DM	99,95
Air Power	DV	DM	79,95
AI Unser Arcade Racing, WIN 95	DV	DM	69,95
Alien Odyssey	DA	DM	79,95
Apache Longbow	DA	DM	84,95
Archibald Applebrooks Abenteuer	DV	DM	79,95
Ascendancy, CD-ROM	DV	DM	89,95
Asterix - Die große Reise	DV	DM	79,95
Battle Isle 3	DV	DM	89,95
Blind, CD	DV	DM	69,95
Bleifuss	DA	DM	59,95
Blood, US*		DM	89,95
Caesar 2	DV	DM	89,95
Capitalism	DV	DM	89,95
Caribbean Disaster	DV	DM	89,95
Chewy - Esc von F5	DV	DM	79,95
CIV NET	DV	DM	99,95
Command & Conquer	DV	DM	89,95
Command & Conquer	EV	DM	99,95
Command: Aces of the Deep	DV	DM	89,95
Crusader - No Remorse	DV	DM	89,95
DI Zone 2, EV-1000 neue Levels für ID Spiele		DM	49,95
Descent	DA	DM	39,95
Destruction Derby	DV	DM	89,95
Die Siedler	DV	DM	29,95
Die Siedler 2 - Die Römer*	DV	DM	89,95
Druidenzirkel	DV	DM	79,95
Duke Nukem 3D, US-Version			
Apogee*	DV	DM	89,95
Dune II	DV	DM	39,95
Dungeon Keeper	DV	DM	89,95

Elder Scrolls 2*	DV	DM	89,95
Empire2, EV, CD-ROM		DM	89,95
Fade to Black	DV	DM	89,95
FIFA Soccer + Gravis Game Pad		DM	59,95
FIFA Soccer 96	DV	DM	84,95
Formula 1 Grand Prix 2		DM	99,95
Hexen, EV, CD-ROM		DM	99,95
Hive, CD-ROM	DV	DM	69,95
Indy Car Racing 2.0	DA	DM	89,95
Lands of Lore 2	DV	DM	99,95
Mad News	DV	DM	79,95
Magic Carpet 2	DV	DM	89,95
Maniac Mansion 2, Day of the Tentacle	DV	DM	29,95
MS Flugsimulator 5.1, CD, Deutsch		DM	99,95
Myst	DV	DM	84,95

JETZT VORBESTELLEN!

QUAKE, US-VERSION

DM 89,95

Need for Speed	DV	DM	89,95
NHL Hockey 96	DV	DM	74,95
PGA Tour Golf Classics	DV	DM	34,95
Phantasmagoria	DV	DM	99,95
Pitfall, The Mayan Adventure	EV	DM	89,95
Pole Position	DV	DM	89,95
Populous 2 + Powermonger, EA Classics	DV	DM	34,95
Privateer, EA Classics	DV	DM	34,95
Pro Pinball	DA	DM	69,95
Prototype	DV	DM	69,95
Quake, US-Version, ID Software*		DM	89,95
Ran Soccer	DV	DM	89,95
RAN Trainer 2	DV	DM	89,95
Raven Project	DV	DM	79,95

Rebel Assault 2	DA	DM	79,95
Rebel Assault	DV	DM	79,95
Ruins, US*		DM	29,95
Sensible World of Soccer	DV	DM	89,95
Shadow Warrior, US*		DM	89,95
Shivers	DA	DM	89,95
Sid Meyer Classics (Civilization, Colonization, Pirates Gold, R Silent Hunter*)	DA	DM	89,95
Sim City 2000 CD Collection	DV	DM	89,95
Simon the Sorcerer 1 + 2	DV	DM	99,95
Space Marines	DV	DM	89,95
Star Rangers	DA	DM	79,95
Star Trek - A final Unity	DV	DM	99,95
Star Trek - Omnipedia		DM	89,95
Steel Panthers		DM	89,95
Stonekeep	DA	DM	99,95
Superbike Grand Prix, Microprose*		DM	89,95
System Shock, EA Classics	DV	DM	29,95
Talisman	DV	DM	89,95
Tekwar	EV	DM	99,95
Terminator Future Shock, US*		DM	89,95
TFX - Eurofighter 2000	DV	DM	89,95
The Dig	DA	DM	79,95
Tie Fighter	DV	DM	89,95
Torins Passage	DV	DM	89,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	DM	89,95
Ultra Pinball		DM	69,95
Urban Decay US*		DM	89,95
US Navy Fighters Gold	DV	DM	89,95
Virtual Karts	DV	DM	89,95
Vollgas	DV	DM	89,95
Warcraft 2	DV	DM	89,95
Wing Armada Classics	DV	DM	34,95
Wing Commander 4*	DV	DM	99,95
WipEout	DA	DM	99,95
Witchhaven	DA	DM	89,95
Worms	DV	DM	79,95
X-Wing Enhanced	DV	DM	79,95
Zone Raiders	DA	DM	89,95

Bestelltelefon:

0 71 91 / 96 02 96

Bestellfax:

0 71 91 / 96 02 98

Laden und Versand:

**Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
Tel. 0 71 91 / 96 02 96**

Laden

**Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel. 0 71 31 / 62 80 38**

*Ihr Spezialist für 3D Action Spiele
Fragen Sie nach unseren US Importen!*

**JES
Multimedia**

Bestellcoupon

Menge	Titel	Gesamtpreis

Versandkosten:

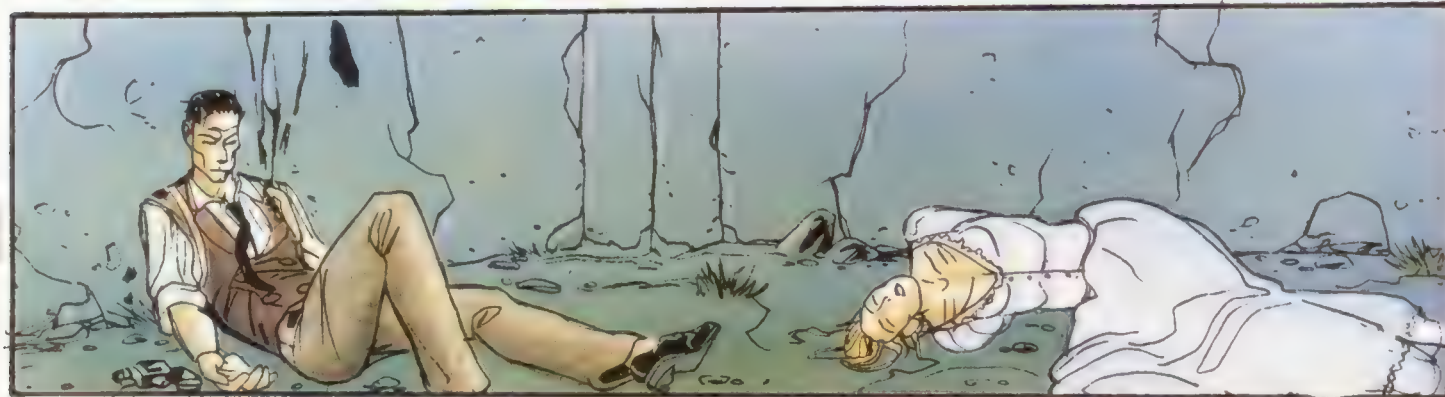
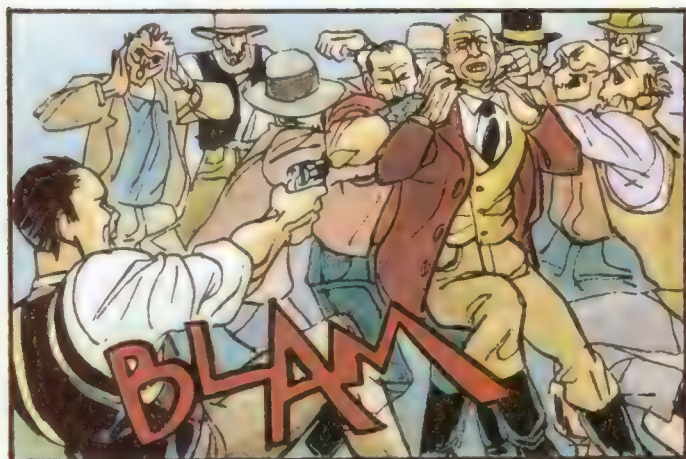
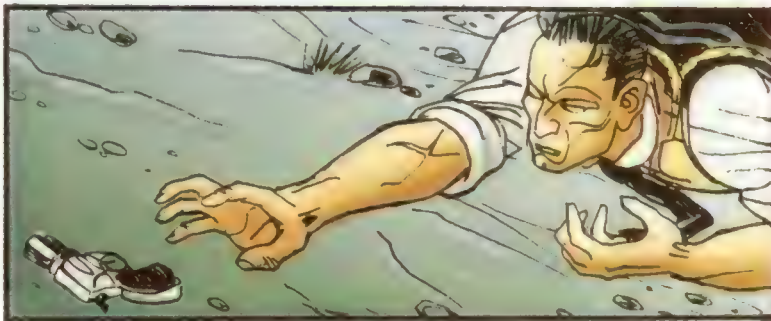
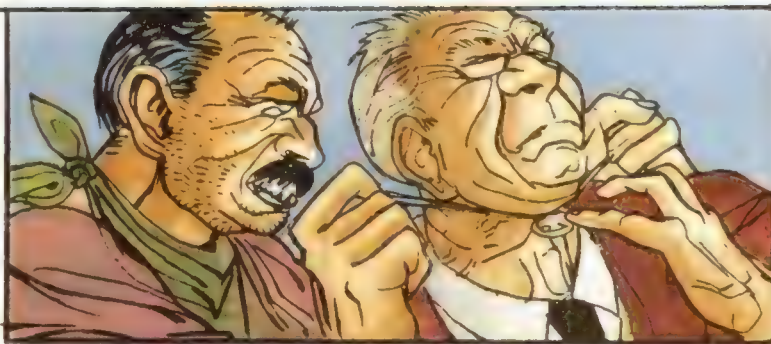
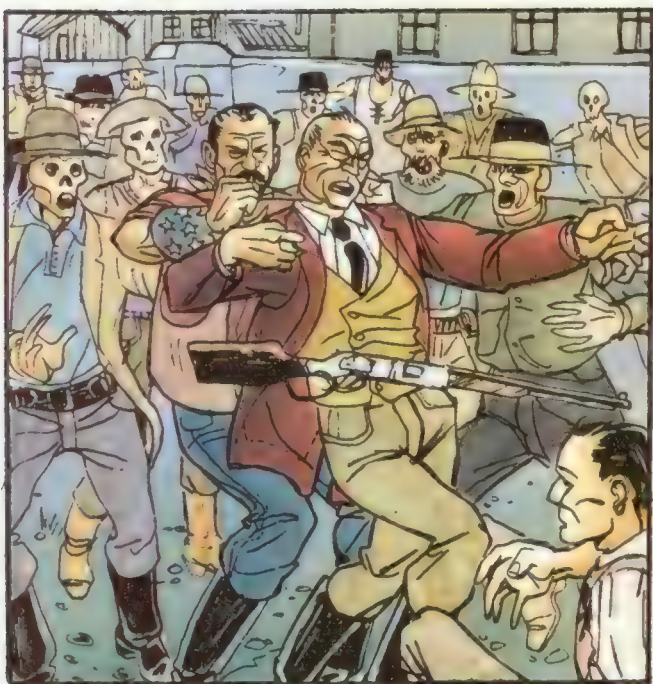
Gesamtpreis in DM:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift

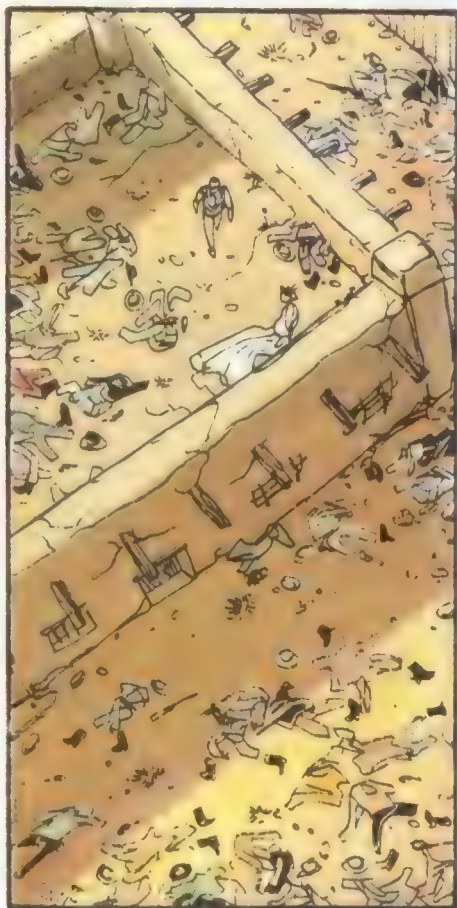
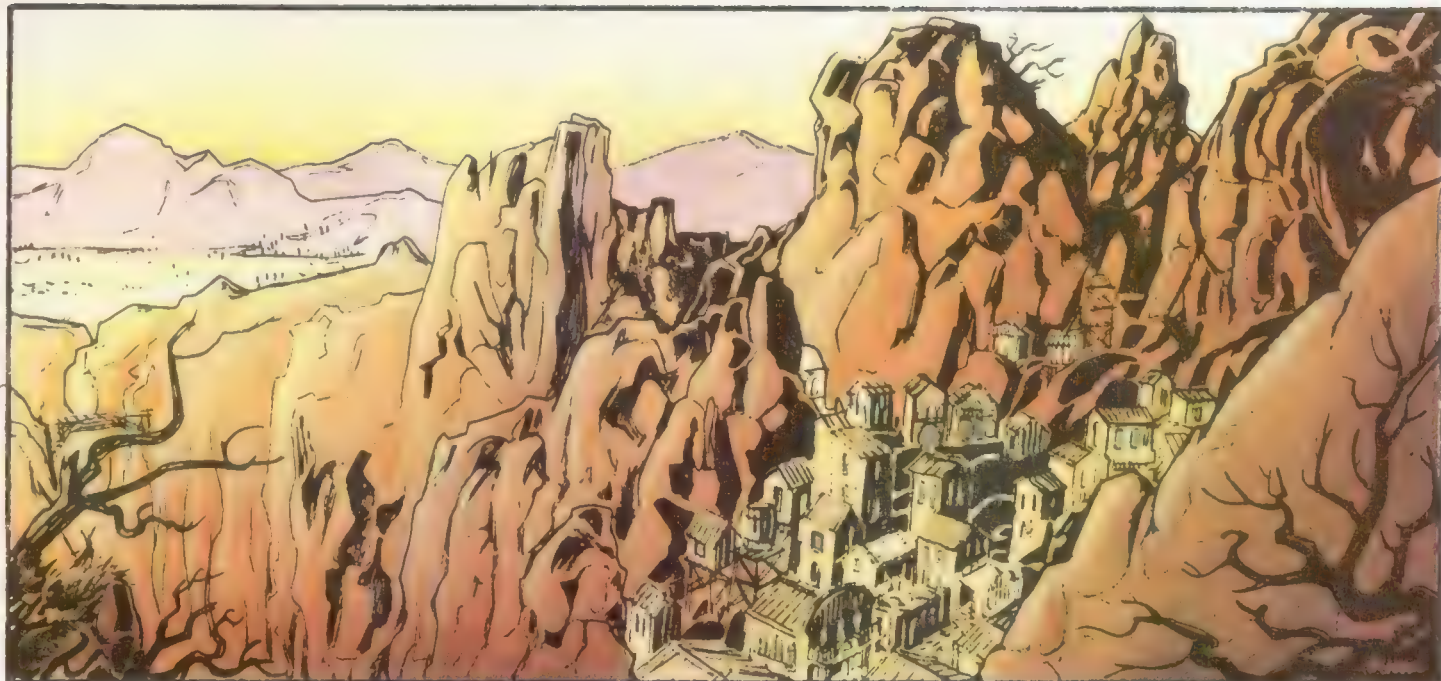


Alone in the Dark 3 – Teil 12

Autoren: Alagbe/Gallie

© Editions Vents d'Ouest/Infogrames





AUCH WENN ICH DIE GEGEND VON
DIESER SCHMUTZIGEN SACHE
GESTÄUBERT HATTE, BEREITETE
MIR DIE ROLLE DES ALTEN INDIA-
NERS NOCH TEUFELISCHES KOPF-
ZERBERECHEN...



SEINE HILFE WAR NICHT UNEIGEN-
NÜTZIG GEWESEN. UM EMILY
ZU RETTEN, MUSSTE ICH DIE
HORDE DER VERDAMMTEN IN DIE
HÖLLE ZURÜCKSCHICKEN.



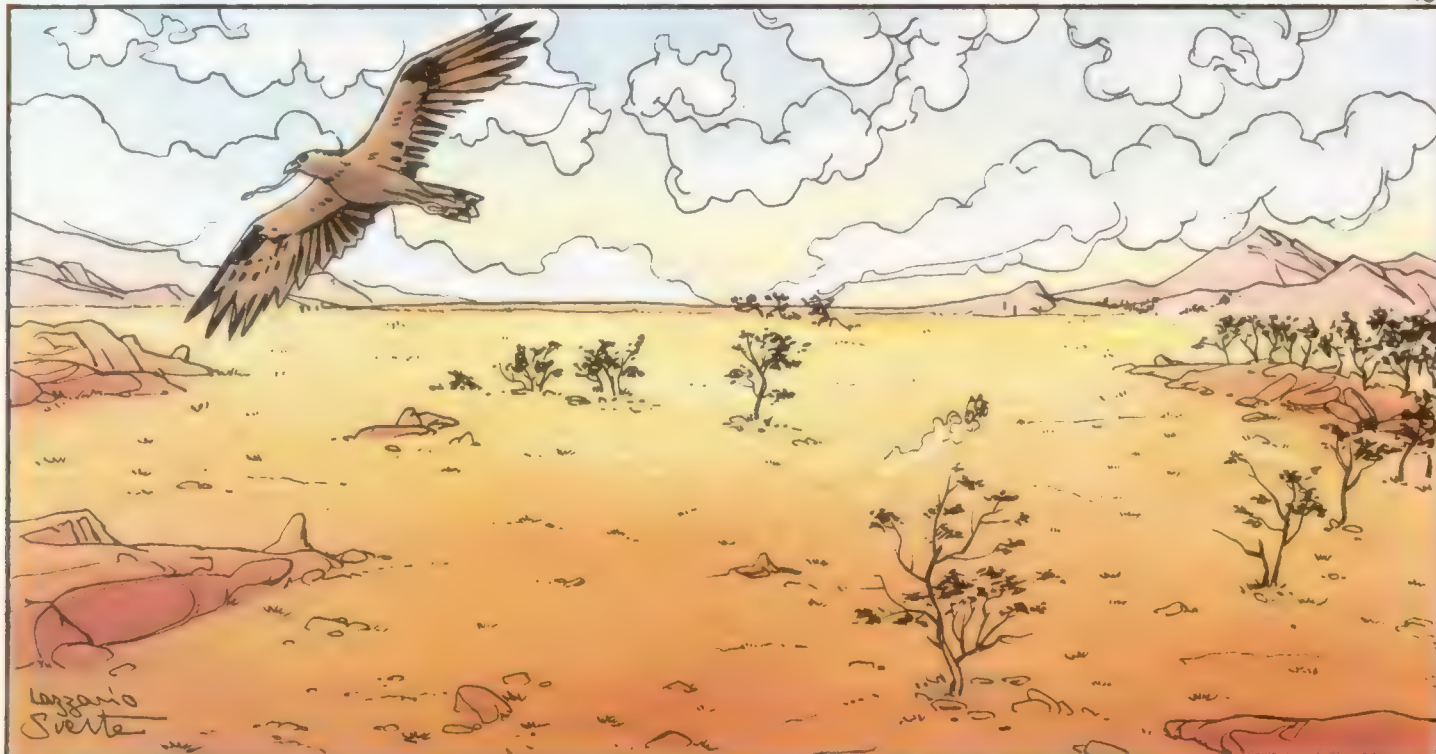
DADURCH KONNTEN DIE ROTEN
KRIEGER WIEDER IN FRIEDEN
RUHEN.



DIESER GEFIEDERTE ALTE GAU-
NER HATTE MICH BENUTZT...



„... WAS SOLL'S... WIE KÖNNT'
ICH IHM'S VERDENKEN?“



Lorenzo
Sivetti

46

Aber mit Sicherheit

Wieviel Arbeit in der Einrichtung eines PC steckt, weiß man immer erst, wenn die Festplatte streikt. Glück im Unglück, wer dann ein Backup in der Hinterhand hat. Alles, was Ihr dazu braucht, ist in Eurem DOS schon drin. Wir sagen Euch, wie's geht – Schritt für Schritt.

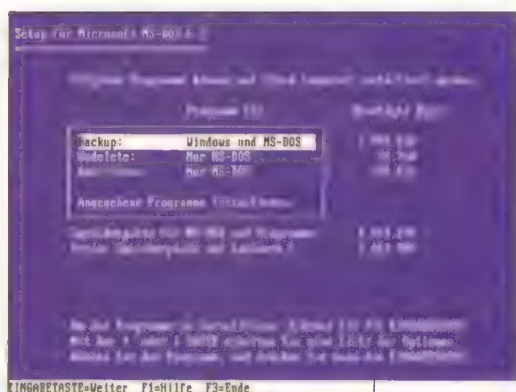
MS Backup installieren und einrichten

1. Installation und Start

MS Backup ist ein leistungsfähiges Programm für die Datensicherung, das in einer DOS- und

a:setup

und folgt den Anweisungen des Installationsprogramms. Im dritten Bildschirm findet Ihr die abgebildete Installationsoption für die beiden MS-Backup-Versionen. Da die DOS-Version im Pannenfall schneller einsatzbereit ist, solltet Ihr sie in jedem Fall installieren; die funktionsgleiche Windows-Version bringt



Windows-Version zum Lieferumfang aller MS-DOS-Versionen ab 6.0 gehört. Bei der MS-DOS-Installation wird normalerweise zumindest die DOS-Version von MS Backup mitinstalliert. Falls das Programm auf Eurem Rechner fehlt – was Ihr nach Eingabe des Startbefehls

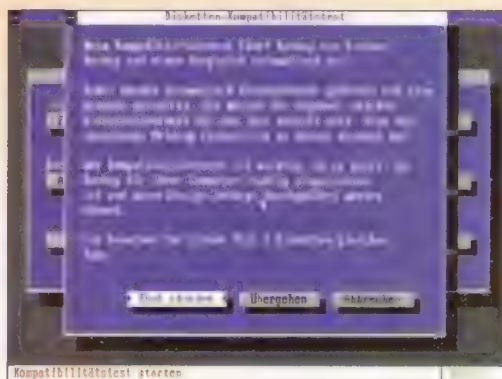
msbackup

feststellen könnt – dann müßt Ihr die MS-DOS-Installation erneut ausführen. Legt dazu die Installationsdiskette 1 in das Laufwerk, startet das Setup-Programm mit

keine Vorteile.

2. Konfiguration

Beim erstmaligen Aufruf muß MS Backup zunächst konfiguriert werden. Eine entsprechende Dialogbox macht Euch auf diesen Umstand aufmerksam. Nach Anklicken der Schaltfläche *Konfiguration starten* läuft eine Reihe von Tests und Einstellarbeiten ab, bei denen Ihr nur am Rande mitzuwirken braucht, indem Ihr die automatisch ermittelten Ergebnisse mit OK bestätigt oder gelegentlich eine Diskette einlegt. Nur Notebook-Besitzer müssen die



Bildschirmoptionen den Anforderungen ihres (2-Farben-) Displays anpassen.

Wichtigster Test ist der abschließende Disketten-Kompatibilitätstest, der mit einem kleinen Probe-Backup unter anderem den reibungslosen Diskettenwechsel und die optimale Backup-Geschwindigkeit überprüft. Für diesen Test, den Ihr keinesfalls übergangen solltet, braucht Ihr zwei leere Disketten, die Ihr auf Anforderung einlegen müßt. Ansonsten beschränkt sich Eure Aktivität darauf, die nach dem Backup durchgeführte Wiederherstellung (Restore) der Probedaten abzuwarten.

Nach dem erfolgreichen Abschluß aller Konfigurationsarbeiten informiert Euch eine Dialogbox darüber, daß Ihr nun zuverlässige Backups durchführen könnt.

Backup – so sichert Ihr Eure Daten

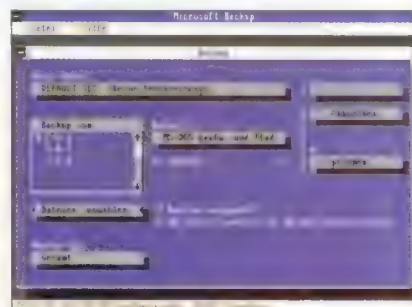
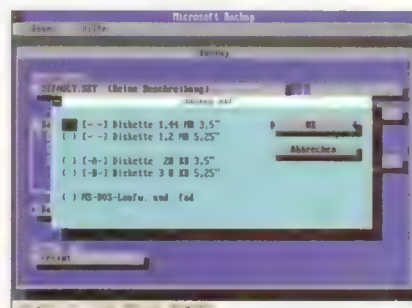
3. Auswahl des Backup-Mediums

Im Begrüßungsbildschirm des Programms, der gleich nach dem Start beziehungsweise dem Abschluß der Konfiguration erscheint, wählt Ihr die Schaltfläche *Backup*. Nach

Anklicken der Schaltfläche *Backup* auf erscheint eine Dialogbox mit allen Disketten- und Bandformaten, die während der Konfiguration ermittelt wurden. Durch Anklicken eines

Formats und die Bestätigung mit OK bestimmt Ihr das zugehörige Laufwerk als das Backup-Medium, das die zu sichernden Daten aufnehmen soll.

Zusätzlich steht immer die Option *MS-DOS-Laufw. und Pfad* zur Verfügung. Wenn Ihr diese Option als Backup-Medium auswählt, könnt Ihr die Daten in ein beliebiges MS-DOS-Verzeichnis sichern. Das geht zwar wesentlich schneller, macht aber nur dann Sinn, wenn das Verzeichnis auf einem anderen Datenträger liegt



WERKSTATT

(einer zweiten Festplatte etwa, keinesfalls auf einer anderen Partition der gleichen Festplatte). Die Option eignet sich besonders für den Backup-Einsatz von Wechselplatten à la Syquest oder Bernoulli.

Nach Auswahl des MS-DOS-Verzeichnisses als Backup-Medium müßt Ihr dessen Laufwerk und Namen in der üblichen DOS-Notation (etwa "e:\backup") in das Textfeld des Backup-Bildschirms (3b) eintragen.

4. Auswahl der zu sichernden Daten

Wenn alle Dateien eines bestimmten Laufwerks gesichert werden sollen, führt Ihr einen (schnellen) Doppelklick auf das Laufwerkssymbol aus, das in der mit *Backup* von überschriebenen Liste aufgeführt ist. Als Bestätigung erscheint der Text

"Alle Dat." hinter dem betreffenden Symbol.

Falls Ihr nur bestimmte Verzeichnisse oder Dateien sichern wollt, klickt Ihr nur einmal auf das Laufwerkssymbol und anschließend auf die Schaltfläche *Dateien auswählen*. Die eingelesene Verzeichnisliste des Laufwerks stellt MS Backup im linken Bildschirmfenster dar. Durch Anklicken der Rollbalkenpfeile könnt Ihr den gewünschten Listenausschnitt einstellen.

Zur Auswahl eines Verzeichnisses klickt Ihr mit der rechten (!) Maustaste auf dessen Namen. Im rechten Bildschirmfenster seht Ihr jetzt die Dateien des Verzeichnisses, allesamt mit einem Häkchen als ausgewählt markiert. Wenn Ihr einzelne Dateien von der Sicherung ausschließen wollt – beispielsweise

se Hilfe- oder README-Dateien – könnt Ihr deren Auswahlmarkierung durch Anklicken mit der rechten Maustaste ausschalten.

Wenn Ihr einen ganzen Verzeichnisast – also ein Verzeichnis inklusive aller Unterverzeichnisse – sichern wollt, wählt Ihr die Schaltfläche *Inklusive*. Aktiviert das Kontrollkästchen *Alle Unterverzeichnisse einschließen* (4b) und schließt die Dialogbox mit *OK*. Einzelne Unterverzeichnisse könnt Ihr wieder mit einem Klick der rechten Maustaste aus der Auswahl herausnehmen.

Nach dem Abschluß der Dateiauswahl mit *OK* erscheint der Text "Einige Dat." hinter dem betreffenden Laufwerkssymbol. Die Dateiauswahl ist nicht auf ein Laufwerk beschränkt. Wenn Ihr gleichzeitig Daten von anderen Laufwerken sichern wollt, könnt Ihr die genannten Auswahlverfahren auch auf andere Laufwerkssymbole anwenden.

5. Auswahl des Backup-Typs

MS Backup bietet drei Backup-Typen für unterschiedliche Situationen an:

- Der Backup-Typ *Gesamt* sichert den ausgewählten Datenbestand komplett und sollte daher immer für die Erstsicherung verwendet werden.
- *Zuwachs* sichert alle ausgewählten Daten, die seit dem

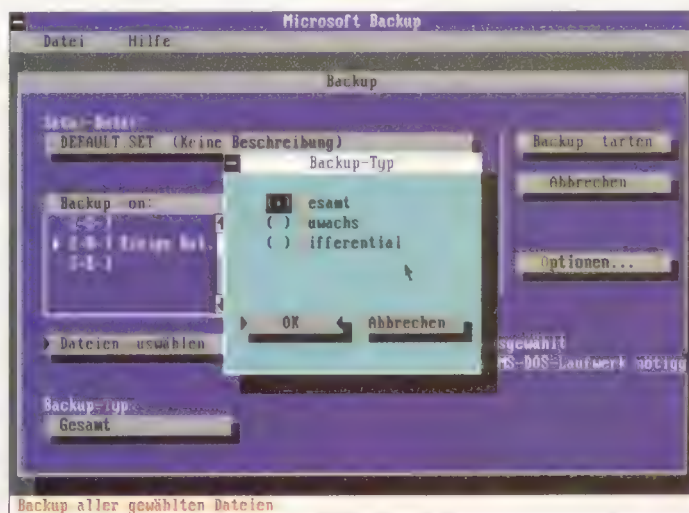
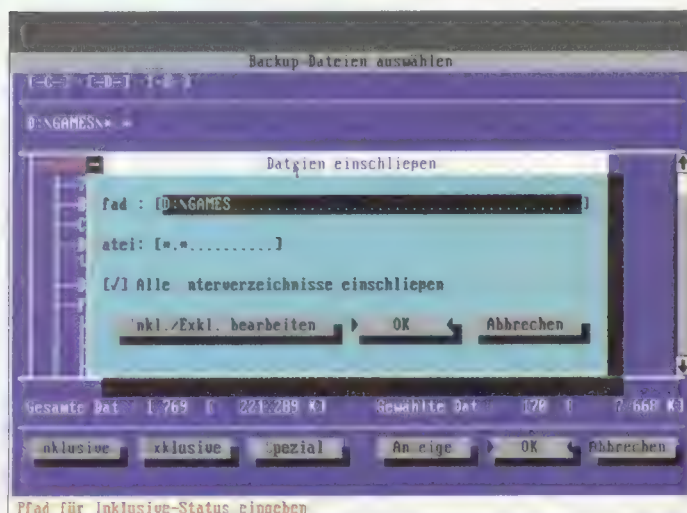
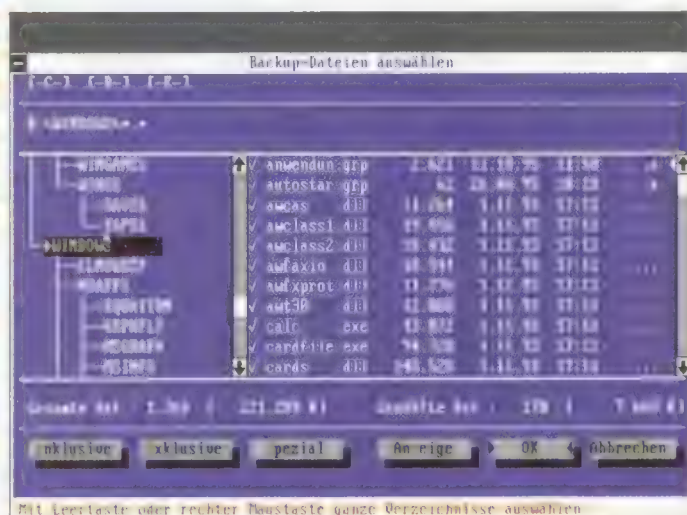
letzten Gesamt- oder Zuwachs-Backup verändert oder hinzugekommen sind. Für jedes Zuwachs-Backup sollte ein anderer Backup-Satz (ein anderes Band oder ein anderer Diskettensatz) verwendet werden, damit alle Stufen der Veränderung dokumentiert und bei Bedarf wiederhergestellt werden können.

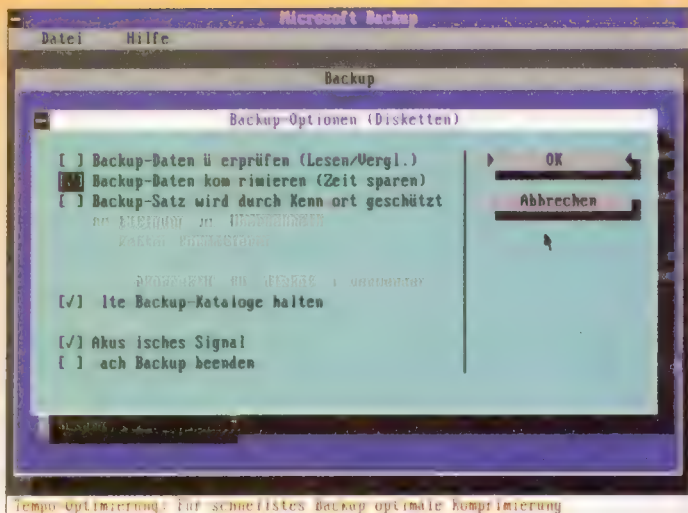
- Ein *Differential*-Backup sichert die gleichen Dateien wie ein Zuwachs-Backup, markiert sie jedoch nicht als gesichert, so daß sie beim nächsten Zuwachs- oder Differential-Backup – zusammen mit den dann hinzugekommenen Daten – erneut gesichert werden. Dieser Backup-Typ eignet sich besonders, wenn alle Veränderungen an einem Datenbestand in einem einzigen Backup-Satz gespeichert werden sollen.

Nach Anklicken der Schaltfläche *Backup-Typ* erscheint eine Dialogbox mit den aufgeführten Backup-Typen. Klickt die gewünschte Option an, und wählt dann *OK*.

6. Backup-Optionen festlegen

Für die Ausführung des Backups sind diverse Optionen einstellbar. Die wichtigste Option ist sicherlich *Backup-Daten komprimieren*, wodurch sich





der Platzbedarf auf dem Backup-Medium beziehungsweise die Zahl der Disketten um den Faktor 3 reduzieren läßt.

Wer sichergehen will, daß die Daten ohne Fehler gesichert wurden, wählt die Option *Backup-Daten überprüfen*. MS Backup führt dann im Anschluß an das Backup einen zusätzlichen Test durch, in dem es die Originaldaten mit den gesicherten Daten vergleicht.

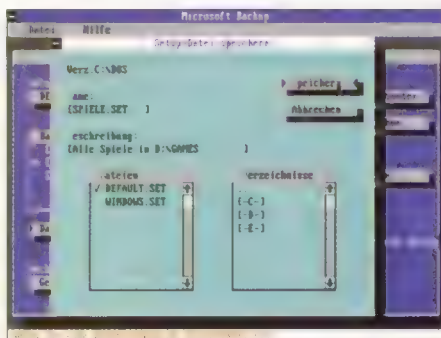
Die Option *Backup-Satz wird durch Kennwort geschützt* verhindert das unbefugte Wiederherstellen der Daten durch die Vergabe eines Paßworts. Da Paßwörter gerne vergessen werden, richtet sich diese Maßnahme häufig nur gegen den autorisierten Anwender, der damit jede Chance auf die Wiederherstellung seiner Daten verliert. Das Wegschließen der Datenträger stellt in der Regel einen besseren Schutz dar.

Nach Anklicken der Schaltfläche *Optionen* könnt Ihr die gewünschten Backup-Optionen festlegen und mit *OK* bestätigen.

7. Speichern der Backup-Konfiguration

Für die Wiederherstellung der gesicherten Daten müssen Da-

teiauswahl und Einstellungen gespeichert werden. Nach Auswahl des Menübefehls *Datei/Setup speichern* unter könnt Ihr einen Dateinamen, der die Endung ".set" tragen muß (beispielsweise "spiele.set"), und eine aussagekräftige Beschreibung (zum Beispiel "Alle Spiele in D:\GAMES") in die Textfelder



der Dialogbox eintragen und mit *Speichern* bestätigen. Gespeichert wird die Konfigurationsdatei standardmäßig im DOS-Verzeichnis.

8. Backup starten

Nach Anklicken der Schaltfläche *Backup starten* wird der Sicherungsvorgang in Gang gesetzt. Wenn Ihr ein ausreichend großes Band oder ein MS-DOS-Verzeichnis als Backup-Medium gewählt habt, verläuft der Backup-Prozeß vollautomatisch.

Für Disketten-Backups müßt Ihr eine ausreichende Zahl von Disketten des geforderten Typs bereithalten. Wie viele das im

SUPERVISION

Datentechnik

GEWINNSPIEL - GEWINNSPIEL

Jeden Monat verlosen wir **5x Einkaufsgutscheine** im Wert von **70,- DM**. Was Ihr tun müßt?

Zählt einfach die Artikel die wir hier im Angebot haben, so einfach ist das. Solltet Ihr in diesem Monat bei uns schon bestellt haben, so nehmt Ihr autom. an der Verlosung teil. Ansonsten schreibt eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

SUPERVISION Datentechnik
- Gewinnspiel -

Backnanger Str. 53 • 71546 Großaspach

Bestelltelefon: 0 71 91/2 24 38 -Fax 0 71 91/2 24 38

!!! TOP-ANGEBOTE, DIE SPAREN HELFEN !!!

CD-ROM

Flight Unlimited	DV	99,90
Lemmings 3	DA	69,90
Panzer General	DA	89,90
ran Soccer	DV	84,90
US Navy Fighter	DV	99,90
Wing Comm. 3	DV	119,90
Wing Commander	IV	i.V.

Sehr geehrte Kunden,
wir führen auch PC-Hardware,
Amiga, Erotik, Macintosh
sowie SEGA.
Fordern Sie unseren kostenl.
Gesamtkatalog an.

Versandkosten: AB 250,- DM Porto frei
Bei Vorkasse 5,50 DM/Nachnahme 9,50 DM
DV = Spiel und Anleitung deutsch

PC 3,5"

Anstoss	DV	59,90
Blind!	DV	84,90
Das Amt	DV	93,90
Die Siedler	DV	71,90
Discworld	DA	79,90
Hanse	DV	49,90
Tie Fighter	DV	77,90

Hardware:

PHILIPS CD-ROM
Quad.Speed ATAPI-IDE,
3,5" Inst. Disk, IDE Kabel,
Audiokabel 269,90
CD-Rom Caddy 8,50

DA = deutsche Anleitung
i. V. = Spiel ist in Vorbereitung.
Vorbestellung möglich!

Wenn ich groß bin
wenn ich mal Sängerin



Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben -

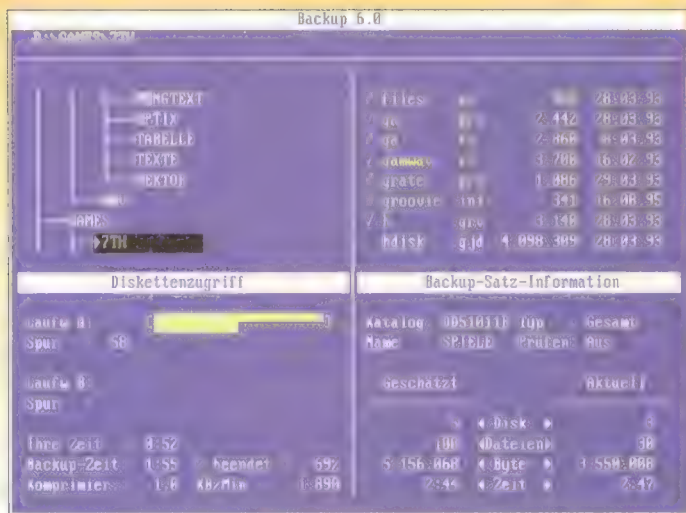
Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00





Einzelfall sind, könnt Ihr im Bildschirmfenster *Backup-Satz-Information* ablesen. Die Zahl stellt jedoch nur den geschätzten Maximalwert dar; bei aktiver Komprimierung dürft Ihr den Wert in der Regel durch 2 teilen.

Auf Anforderung legt Ihr die jeweils nächste Backup-Diskette in das Laufwerk ein. Dabei solltet Ihr die Disketten gleich fortlaufend nummerieren. Nach dem erfolgreichen Abschluß

Backup-Strategie

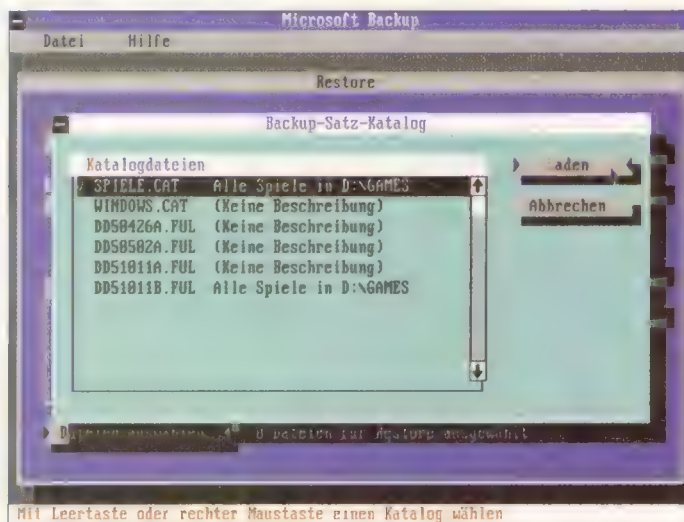
Weil auch Backup-Medien nicht vor Beschädigungen sicher sind, solltet Ihr wichtige Daten nach dem bewährten Großvater-Vater-Sohn-Prinzip sichern. Dazu führt Ihr Gesamt-Backups mit drei unterschiedlichen (und eindeutig gekennzeichneten) Streamer-Bändern oder Diskettensätzen durch, die Ihr im regelmäßigen (!) Wechsel verwendet. Ihr habt damit stets Zugriff auf drei unterschiedliche Bearbeitungsgenerationen Eurer Daten. Im Falle eines beschädigten Backup-Satzes können nur die vergleichsweise wenigen Daten verlorengehen, die seit dem letzten Backup verändert wurden.

des Backups, über den Euch eine Dialogbox informiert, notiert Ihr die Nummer der letzten Diskette, das Datum und den Namen der Katalogdatei (ebenfalls im Fenster *Backup-Satz-Information*) auf dem Etikett der ersten Diskette des Backup-Satzes.

Restore – so kommen die gesicherten Daten wieder auf die Platte

9. Auswahl des Backup-Satz-Katalogs

Im Begrüßungsbildschirm des Backup-Programms wählt Ihr die Schaltfläche *Restore*. Der erste Schritt bei der Wiederherstellung ist die Auswahl der bei jedem Backup-Vorgang angelegten Katalogdatei, die die Auswahl und Verzeichnisstruk-



tur der gesicherten Dateien dokumentiert. Dazu wählt Ihr die Schaltfläche *Backup-Satz-Katalog*, doppelklickt (!) auf die gewünschte Katalogdatei (die abgesehen von der Endung ".cat" den gleichen Namen wie die Konfigurationsdatei trägt) und bestätigt mit *Laden*.

10. Auswahl der wiederherzustellenden Daten

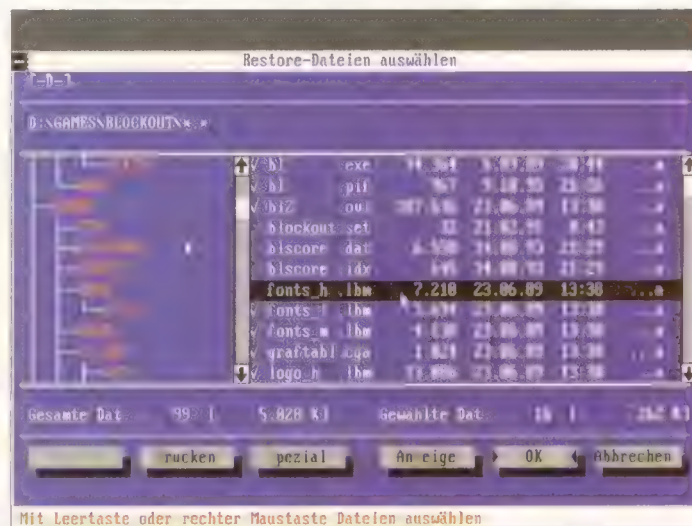
Da das Backup-Medium feststeht und als Ziel in der Regel nur die Originalbereiche in Frage kommen, bleibt im wesentlichen nur die Auswahl der wiederherzustellenden Dateien. Um alle Dateien eines bestimmten Laufwerks wiederherzustellen, doppelklickt Ihr auf das entsprechende Laufwerksymbol im Listenfeld *Restore Dateien*, worauf der Text "Alle Dat." als Bestätigung erscheint.

Für die gezielte Wiederherstellung von Verzeichnissen oder Dateien klickt Ihr auf das gewünschte Laufwerksymbol und wählt die Schaltfläche *Dateien auswählen*. Mit einem Klick der rechten Maustaste könnt Ihr wieder einzelne Verzeichnisse (linkes Fenster) beziehungsweise einzelne Dateien (rechtes Fenster) auswählen. Den Abschluß der Dateiauswahl bestätigt Ihr mit *OK*.

11. Restore-Optionen festlegen

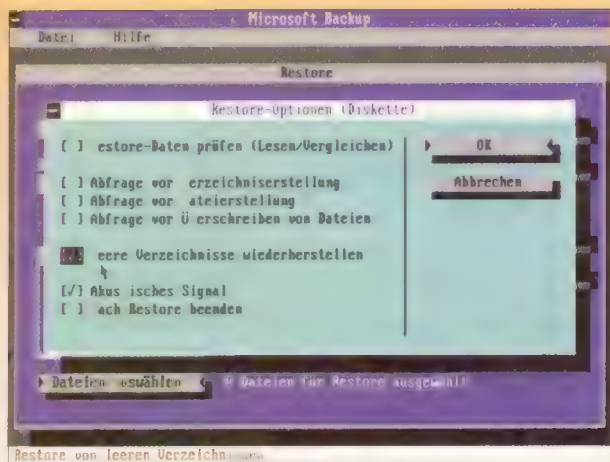
Auch für die Wiederherstellung stehen unter Optionen diverse Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Wichtig sind die drei folgenden:

Restore-Daten prüfen überprüft die fehlerfreie Übertragung, indem es die wiederhergestellten Daten mit den



Backup-Daten vergleicht. Abfrage vor Überschreiben von Dateien läßt den Anwender im Einzelfall entscheiden, ob namensgleiche Dateien von den Backup-Daten überschrieben werden oder nicht.

Leere Verzeichnisse wiederherstellen stellt Verzeichnisse auch wieder her, wenn sich darin zum Zeitpunkt des Backups keine Daten befunden haben. Für Programme, die mit temporären Verzeichnissen arbeiten (Windows beispielsweise), ist diese Option Pflicht.



12. Restore starten

Um die Wiederherstellung der ausgewählten Daten zu starten, wählt Ihr die Schaltfläche **Restore starten**.

Das Restore von einem MS-DOS-Verzeichnis läuft nun wieder vollkommen automatisch ab. Bei der Wiederherstellung von Diskette oder Band müßt Ihr den jeweils nächsten angeforderten Datenträger einlegen und den Wechsel gegebenenfalls mit **Weiter** bestätigen. Eine Dialogbox mit der Bilanz der

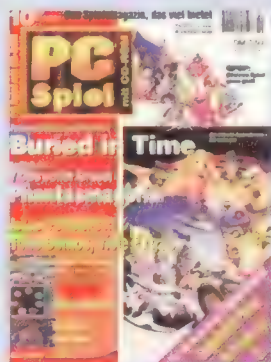
wiederhergestellten Daten informiert Euch über den hoffentlich gelungenen Abschluß der Aktion.



Jahresabo zu verschenken

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege



Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

Spiele auf CD ROM

3D Game Creation System	85.00	Flight Commander 2	DV 85.90	Silent Hunter	DV 72.90
3D Lemmings	DV 87.90	Flugsimulator 5.1	DV 103.90	Silent Steel	DV 103.90
3D Ultra Pinball	DA 65.90	Form One Grand P. 2	DA 92.90	Sim Collector	DA 76.90
A-10 Networks	DV 82.90	Frankenstein	DV 71.90	Sim Tower	DV 75.90
Albion	DV 79.90	Grand Prix Manager	DV 92.90	Sim Town	DV 65.90
Alphas	DV 73.90	Hardball 4	DA 71.90	Simon the Sorcerer	DV 27.90
Amel of Dawn	DV 73.90	Hatrick (Ikran)	DV 78.90	Simon the Sorcerer 2	DV 76.90
Apache Longbow	DV 73.90	Heart of Darkness	DV 85.90	Skunny	DA 62.90
Archibald Applebrooks DV	69.90	Herons of Might - Magic	DV 72.90	Space Marines	DV 73.90
Ascendancy	DV 77.90	Hi Octane	DV 84.90	Space Quest 6	DV 77.90
Battle Isle 3	DV 77.90	Hugo 3	DV 62.90	Star Trek 25th Ann	DA 27.90
Bermuda Syndrome	DV 77.90	Indy Car Racing	DA 24.90	Star Trek A Final	DV 97.90
Bang	DV 59.90	Indy Car Racing 2	DA 46.90	Star Trek Tech Manual	DV 98.90
Bleifuß (Screamer)	DV 56.90	Jagged Alliance	DV 37.90	Street Panthers	DV 73.90
Bundesliga M Hatrick	62.90	Kings Quest 1	DV 79.90	Stone Keep	DV 95.90
Burn Cycle	DV 75.90	Kiyoko & die Diebe	DV 59.90	Sukhoi SU 27	DV 72.90
Burning Steel 3	DA 48.90	Knights of Kentar	DV 85.90	Super Street Fighter 2	DV 39.90
Casus 2	DV 79.90	Last Dynasty	DV 75.90	Tank Commander	DA 27.90
Capitalism	DV 73.90	Load Star	DV 75.90	TFX Eurofighter 2000	DV 82.90
Caribbean Disaster	DV 79.90	Lost Eden	DV 72.90	Thexder (Win'95)	DV 63.90
CivNet	DV 66.90	Magic Carpet 2	DV 73.90	Thunderscape	DV 72.90
Cleaning House	DV 47.00	Maxx	DV 75.90	Tin Fighter	DV 62.90
Colonization	DV 77.90	Mechwarrior II	DA 64.90	Tin Pinball	DV 56.90
Command Aces of the Deep	DV 87.90	Mega Pack 3	DA 68.90	Top Gun-Fire at Will	DV 95.90
Command & Conquer DV	87.90	Micro Machines 2	DA 75.90	Transport Tycoon Deluxe	DV 79.90
Crusader - no Remorse DV	79.90	Mission Critical	DA 68.90	Transport Tycoon Theme Park	DV 79.90
Cybermage	DV 82.90	Monopoly	DA 62.90	Turrican 2	DV 57.90
Cyberspeed (Win'95)	DA 75.90	Mortal Coil	DV 88.90	US Navy Fighter Gold	DV 83.90
Darker	DA 75.90	Myst	DV 95.90	Vollgas	DV 78.90
Das Dschungelbuch - 3.5	DA 48.90	Navy Strike	DV 81.90	Warcraft 2	DV 74.90
Das Dschungelbuch - 3.5	DA 48.90	Need for Speed	DV 81.90	Warhammer	DV 73.90
Day of the Tentacle	DV 35.90	NHL Hockey 96	DA 13.90	Warlords 2 Deluxe	DA 74.90
Der Cloak - Profidisk	DV 21.90	North South	DA 48.90	Warwolf vs Comanche DV	76.90
Der Flieger 2	DV 75.90	Panzer General 2 (Win'95)	DA 75.90	Wing Commander 4	DV 96.90
Der Reeder	DV 64.90	Per Dayd 3.5	DA 49.90	Wipeout	DV 89.90
Der Talisman	DA 88.90	Perfect General 2	DA 71.90	Witchaven	DA 58.90
Destruction Derby	DA 88.90	PGA Tour Golf 96	DA 81.90	Worms	DA 67.90
Die Siedler Classic	DV 38.90	Phantasmagoria	DV 82.90	X-Com Terror from	DV 47.90
Discworld	DV 75.90	Pinball Illusions	DA 59.90	X-Wing Enhanced	DV 68.90
Dungeon Master 2	DV 87.90	Pitfall (Win'95)	DA 67.90		
Empire 2	DA 64.90	Pitfall (Win'95)	DA 67.90		
Extrem Pinball	DA 75.90	Pain Position	DV 84.90		
Fade to Black	DV 86.90	Phantom Pinball	DV 72.90		
Fatal Racing	DV 62.90	Phantom Pinball 2	DV 68.90		
File Soccer 96	DV 79.90	Phantom Pinball 3	DV 68.90		
		Phantom Pinball 4	DV 68.90		
		Phantom Pinball 5	DV 68.90		
		Phantom Pinball 6	DV 68.90		
		Phantom Pinball 7	DV 68.90		
		Phantom Pinball 8	DV 68.90		
		Phantom Pinball 9	DV 68.90		
		Phantom Pinball 10	DV 68.90		
		Phantom Pinball 11	DV 68.90		
		Phantom Pinball 12	DV 68.90		
		Phantom Pinball 13	DV 68.90		
		Phantom Pinball 14	DV 68.90		
		Phantom Pinball 15	DV 68.90		
		Phantom Pinball 16	DV 68.90		
		Phantom Pinball 17	DV 68.90		
		Phantom Pinball 18	DV 68.90		
		Phantom Pinball 19	DV 68.90		
		Phantom Pinball 20	DV 68.90		
		Phantom Pinball 21	DV 68.90		
		Phantom Pinball 22	DV 68.90		
		Phantom Pinball 23	DV 68.90		
		Phantom Pinball 24	DV 68.90		
		Phantom Pinball 25	DV 68.90		
		Phantom Pinball 26	DV 68.90		
		Phantom Pinball 27	DV 68.90		
		Phantom Pinball 28	DV 68.90		
		Phantom Pinball 29	DV 68.90		
		Phantom Pinball 30	DV 68.90		
		Phantom Pinball 31	DV 68.90		
		Phantom Pinball 32	DV 68.90		
		Phantom Pinball 33	DV 68.90		
		Phantom Pinball 34	DV 68.90		
		Phantom Pinball 35	DV 68.90		
		Phantom Pinball 36	DV 68.90		
		Phantom Pinball 37	DV 68.90		
		Phantom Pinball 38	DV 68.90		
		Phantom Pinball 39	DV 68.90		
		Phantom Pinball 40	DV 68.90		
		Phantom Pinball 41	DV 68.90		
		Phantom Pinball 42	DV 68.90		
		Phantom Pinball 43	DV 68.90		
		Phantom Pinball 44	DV 68.90		
		Phantom Pinball 45	DV 68.90		
		Phantom Pinball 46	DV 68.90		
		Phantom Pinball 47	DV 68.90		
		Phantom Pinball 48	DV 68.90		
		Phantom Pinball 49	DV 68.90		
		Phantom Pinball 50	DV 68.90		
		Phantom Pinball 51	DV 68.90		
		Phantom Pinball 52	DV 68.90		
		Phantom Pinball 53	DV 68.90		
		Phantom Pinball 54	DV 68.90		
		Phantom Pinball 55	DV 68.90		
		Phantom Pinball 56	DV 68.90		
		Phantom Pinball 57	DV 68.90		
		Phantom Pinball 58	DV 68.90		
		Phantom Pinball 59	DV 68.90		
		Phantom Pinball 60	DV 68.90		
		Phantom Pinball 61	DV 68.90		
		Phantom Pinball 62	DV 68.90		
		Phantom Pinball 63	DV 68.90		
		Phantom Pinball 64	DV 68.90		
		Phantom Pinball 65	DV 68.90		
		Phantom Pinball 66	DV 68.90		
		Phantom Pinball 67	DV 68.90		
		Phantom Pinball 68	DV 68.90		
		Phantom Pinball 69	DV 68.90		
		Phantom Pinball 70	DV 68.90		
		Phantom Pinball 71	DV 68.90		
		Phantom Pinball 72	DV 68.90		
		Phantom Pinball 73	DV 68.90		
		Phantom Pinball 74	DV 68.90		
		Phantom Pinball 75	DV 68.90		
		Phantom Pinball 76	DV 68.90		
		Phantom Pinball 77	DV 68.90		
		Phantom Pinball 78	DV 68.90		
		Phantom Pinball 79	DV 68.90		
		Phantom Pinball 80	DV 68.90		
		Phantom Pinball 81	DV 68.90		
		Phantom Pinball 82	DV 68.90		
		Phantom Pinball 83	DV 68.90		
		Phantom Pinball 84	DV 68.90		
		Phantom Pinball 85	DV 68.90		
		Phantom Pinball 86	DV 68.90		
		Phantom Pinball 87	DV 68.90		
		Phantom Pinball 88	DV 68.90		
		Phantom Pinball 89	DV 68.90		
		Phantom Pinball 90	DV 68.90		
		Phantom Pinball 91	DV 68.90		
		Phantom Pinball 92	DV 68.90		
		Phantom Pinball 93	DV 68.90		
		Phantom Pinball 94	DV 68.90		
		Phantom Pinball 95	DV 68.90		
		Phantom Pinball 96	DV 68.90		
		Phantom Pinball 97	DV 68.90		
		Phantom Pinball 98	DV 68.90		
		Phantom Pinball 99	DV 68.90		
		Phantom Pinball 100	DV 68.90		

SIERRA Originals
Aces over Europe 14.90
Space Quest 4 25.90
Lost in Time
Kings Quest 6
Inca I
Gobolins 1 & 2

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

Soundblaster 16 pro Value Ed. IDE 169,-
Roland SCD-10 289,-
Roland SCD-15 319,-
Gravis Ultrasound MAX 285,-
Gravis Ultrasound ACE 179,-
ORCID NE-Sound PinP 275,-
Mitsumi FX 400 III 295,-
Pioneer DR-1A 124x (4-fach) 355,-
Toshiba AT 5302B (4-fach) 329,-
Toshiba XM 3601B (4-fach) 539,-
Sony CDU 76 E (4-fach) 299,-

169,- MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3
289,- GRAVIS "Firebird"
319,- GRAVIS Analog PRO
285,- GRAVIS Analog schwarz
179,- Wargame FALLOUT
275,- THIRSTMASTER - M. Action
295,- THIRSTMASTER - F16 ION
355,- CH Products: Virtual Pilot Pro
329,- SILENCE: Analog Edge 2
539,- SILENCE: FX 2000
299,- SILENCE: G-Force

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.60
Nachnahme zzgl. 3,- Zgeb. DM 9.90
Germes Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Lutz Althoff Computerspiele
Marker Breite 36
34497 Korbach

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

Psychic Pinball	H 69.90	Rebel Assault	D 36.90
Rebel Assault 2*	E 66.90	Sim Town	D 78.90
Sim Town	D 78.90	Shanghai Gt Moments	D 76.90
Shanghai Gt Moments	D 76.90	White*	D 92.90
White*	D 92.90	Silent Hunter*	D 73.90
Silent Hunter*	D 73.90	Simon the Sorcerer 1	D 43.90
Simon the Sorcerer 1	D 43.90	Simon the Sorcerer 2	D 76.90
Simon the Sorcerer 2	D 76.90	Sim Isle	F 78.90
Sim Isle	F 78.90	Sim Tower*	D 78.90
Sim Tower*	D 78.90	Sim Town*	D 74.90
Sim Town*	D 74.90	Space Quest 6	D 78.90
Space Quest 6	D 78.90	Star Trek A final unity	D 97.90
Star Trek A final unity	D 97.90	Star Trek Omnimedia	F 79.90
Star Trek Omnimedia	F 79.90	Star Trek Klingon lex*	F Anfr
Star Trek Klingon lex*	F Anfr	The Dig*	F 66.90
The Dig*	F 66.90	Tilt	H 59.90
Tilt	H 59.90	Top Gun-Fire at Will*	D 97.90
Top Gun-Fire at Will*	D 97.90	Transport Tycoon Del*	D 84.90
Transport Tycoon Del*	D 84.90	Tuneland	D 66.90
Tuneland	D 66.90	US Navy Fighters Plus	D 89.90
US Navy Fighters Plus	D 89.90	Vollgas	D 79.90
Vollgas	D 79.90	Warcraft	H 73.90
Warcraft	H 73.90	Warcraft 2*	D 77.90
Warcraft 2*	D 77.90	Werewolf vs Comanch	F 67.90
Werewolf vs Comanch	F 67.90	Wing Commander*	D 99.90
Wing Commander*	D 99.90	Wing Commander 4*	D Anfr
Wing Commander 4*	D Anfr	Wipeout*	D 88.90
Wipeout*	D 88.90	Worms*	D Infr
Worms*	D Infr	X-Com Terror Ft Desp	D 84.90
X-Com Terror Ft Desp	D 84.90	Z*	a Anfr
Z*	a Anfr		

Shareware- Vollversionen:
Epic Pinball 1-3 H 69.90
Fuzzys World Mammoth 45.90
Hocus Pocus H 15.90
Jazz Jackrabbit D 69.90
Kryptonian D 49.90
One must fall D 69.90
Raptor H 15.90
Silverball Pinball H 36.90
Skunny* H Infr
Terminal 1 elocity* H 69.90
Vindictress 4 Mats H 44.90
Witchaven H 71.90

Wir führen noch viele andere Spiele
Soundkarten, Antistress-Übungen

Spiele und ich

von François Lionet,
dem Autor von



Klik&Play
(ins Deutsche übertragen
von Stefan Martin Asef)

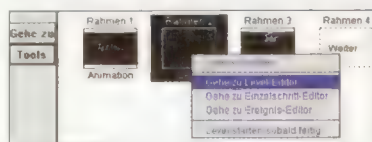
Klik&Play im Handumdrehen

Der Daumen klebt auf dem Feuerknopf, die Augen sind weit aufgerissen, Schaum steht vor dem Mund ... – oh, ich liebe intellektuelle Spiele wie Shoot'em-Ups, in denen man jede Störung ganz einfach beseitigt. Ich beschütze die Erde vor Invasorenhorden, der Planet ist dank mir in Sicherheit. Ich bin ein HELD!

Wenn Ihr Helden sein wollt, dann ist das kein Problem. PC Spiel und Klik&Play sagen Euch, wie's geht. Alles was Ihr tun müßt: Setzt das Spiel "Space Warrior" zusammen, das wir in dieser Folge beschreiben – ein furioses Shoot'em Up, prall gefüllt mit Explosionen und jeder Menge Action. Folgt einfach den Pfeilen. (Das komplette Spiel findet Ihr außerdem auf der Heft-CD – zusammen mit einer Demo von Klik&Play, die es bereits erlaubt, dieses Tutorial nachzuvollziehen. Um die verschiedenen Objekte zugänglich zu machen, müssen in jedem Fall die Dateien SPWAR.GAM und SPWAR.MTF ins Klik&Play-Unterverzeichnis LIBS auf der Festplatte kopiert werden. Samples und Musik werden über die Option "aus anderem Spiel" im Space-Warrior-Verzeichnis auf der Heft-CD gefunden.)



Los geht's wie immer, indem Ihr Klik&Play startet und Euch dann für die Option *Ein Spiel neu erstellen* entscheidet. Dann fangen wir mit dem Einfachsten an: mit Titel und Abspann für das Spiel. Den notwendigen Befehl *Eine Animation zum Spiel hinzufügen* findet Ihr in der *Tools*-Leiste. Setzt das Animationssymbol anschließend mit einem Klick im "Rahmen 1" ab, dann öffnet sich ein Dateiauswahlfenster. Die gewünschte Animation heißt INTRO.FLC und befindet sich im Arbeitsverzeichnis für diesen Beitrag auf unserer Heft-CD. Das war auch schon der erste Schritt: eine Intro im Handumdrehen! Und mit dem Abspann (END.FLC), den Ihr hinter dem neuen Level in den gestrichelten "Rahmen 3" einfügt, geht's genauso schnell.



Klickt nun auf den leeren "Rahmen 2", und wählt den Befehl *Gehe zu/Level-Editor*. Dort werdet Ihr –

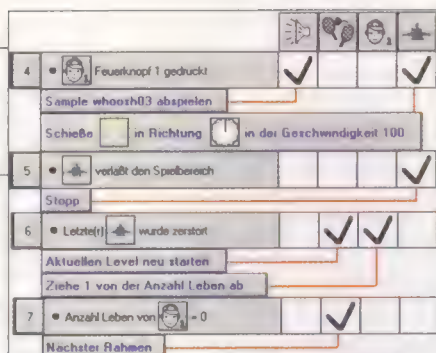
wenn Ihr, wie oben angegeben, die Dateien SPWAR.GAM und SPWAR.MTF ins Klik&Play-LIBS-Verzeichnis kopiert habt – links in der Leiste der Bibliotheken auch die neue PC-Spiel-Bibliothek finden, die alle Elemente für dieses Spiel enthält. Öffnet sie mit einem Klick auf das Icon, und die enthaltenen Elemente werden in der *Level-Objekte*-Leiste am oberen Rand abgebildet. Nun könnt Ihr einen Sternenhimmel entwerfen.



Greift Euch den "schwarzen Himmel", und plaziert ihn in der Mitte des Bildschirms. Streut nun ein paar "Sternchen" und "Eissterne" auf diesen schwarzen Hintergrund. Damit ein wenig Bewegung in die Sache kommt, gebt jetzt noch ein paar "Leuchtsterne" und "Zugsterne" hinzu. Den letzten Schliff erhält unser Welt-raum mit ein oder zwei "einsamen Planeten" samt zugehörigem Trabanten.

Klickt rechts auf einen der "Zugsterne", um das Menü *Bewegung verändern...* zu aktivieren. Weist dem Stern eine ziemlich langsame "Springender Ball"-Bewegung zu; als Anfangsrichtung wählt Ihr die Bewegung nach unten.

Die folgenden Ereignisse regeln die Steuerung des eigenen Raumschiffs und die Level-Abfolge.



Und nun kommen die bösen, bösen Angreifer an die Reihe. Wir machen uns einfach die veränderlichen Werte des "Erzeuger"-Objekts zunutze. "Variable B" beschreibt, welches Objekt erzeugt werden soll: eine 0 für "Alien 1", eine 1 für "Alien 2", und "Variable A" legt die Anzahl der Objekte fest. Das ist das Prinzip hinter der ersten Ereignis-Anweisung. Die folgenden beschreiben, was passiert, wenn ein Schuß des Spielerschiffs ("Der Gute") mit einem der feindlichen Objekte kollidiert. Wie man sieht, gibt's jedes-

mal einen Bonus, wenn ein gegnerisches Schiff zerstört wird. Aber auch die Aliens dürfen feuern. Für diesen Zweck generieren wir einen Zufalls-wert zwischen 0 und 100 und vergleichen ihn mit einem ziemlich hohen Zielwert (in diesem Fall 97). Wenn die Zufallszahl höher ist als der Zielwert, feuern die Aliens einen Schuß ab. Es muß nur noch festgelegt werden, welches Schiff schießt. Das passiert einfach mit der Bedingung *Wähle [Objekt] zufällig* im Kontextmenü des jeweils gewählten Objekts. (Achtung! Im "Formel"-Editor ist das "Spezial"-Objekt der Zufallsgenerator.) Die letzte Anweisung sorgt für die Zerstörung des Spielerschiffs bei der Kollision mit einem Alienraumer. In der gleichen Weise behandelt die nächste Gruppe von Anweisungen die Ereignisse rund um "Alien 2".

Wie war das? Wir wollten Bewegung in den Sternenhimmel bringen. Also sorgen wir als erstes dafür, daß die "Leuchsterne", "Zugsterne" sowie der einsame Planet, sobald sie am unteren Bildrand verschwinden, am oberen wieder auftauchen (*Neue Bedingung*, Objekt mit Rechtsklick wählen, *Position/Test-Position von .../Nach unten verlassen*, Objektfeld mit Rechtsklick wählen, *Bewegung/Spielbereich einhüllen*).

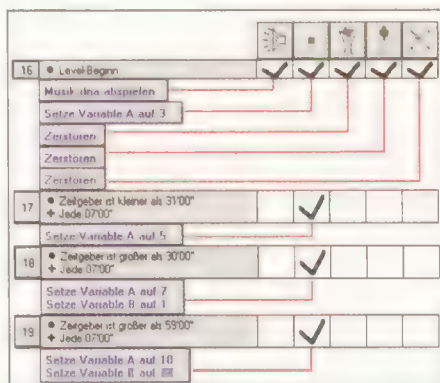
Die Bühne ist bereit, nun zum Ereignis-Editor. Die erste Aufgabe besteht darin, alle Standardereignisse loszuwerden, die Klick&Play unter Umständen schon automatisch erzeugt hat. (Am besten, Ihr ändert die Vorgaben unter *Bearbeiten/Programmeinstellungen*, indem Ihr die Option *Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen* ausschaltet. Im Rahmen unserer Beiträge ist es eher störend, wenn Klick&Play stets automatisch Ereignisse zuweist.)

Die Bühne ist bereit, nun zum Ereignis-Editor. Die erste Aufgabe besteht darin, alle Standardereignisse loszuwerden, die Klick&Play unter Umständen schon automatisch erzeugt hat. (Am besten, Ihr ändert die Vorgaben unter *Bearbeiten/Programmeinstellungen*, indem Ihr die Option *Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen* ausschaltet. Im Rahmen unserer Beiträge ist es eher störend, wenn Klick&Play stets automatisch Ereignisse zuweist.)

Weiter geht's mit der Bonus-Anzeige. Nehmt die vier Texte "Geschwindigkeit", "Dreifachfeuer", "Rundumfeuer" und "Bombe" aus der Objektleiste, und platziert sie in regelmäßigen Abständen am unteren Bildschirmrand. Die "Anzeige" wird anschließend unten links neben der Spielfläche untergebracht. Nun fehlen noch die "Punktestand"-Anzeige - sie gehört in die rechte obere Ecke der Spielfläche - und die Anzeige für die "Leben" links oben. (Es ist übrigens ganz einfach, ein neues Bild für eine "Leben"-Anzeige einzufangen: Rechtsklick auf das Objekt, *Leben bearbeiten...* und dann *Anzeige als/Wähle Bild von Objekt*) Das Spielerschiff "Der Gute" kommt unten in die Mitte.

Zum guten Schluß werden der "Erzeuger", die Gegner "Alien 1" und Alien 2" sowie der "Bonus" platziert: Weil die Objekte - wie auf den Bildern zu sehen ist -

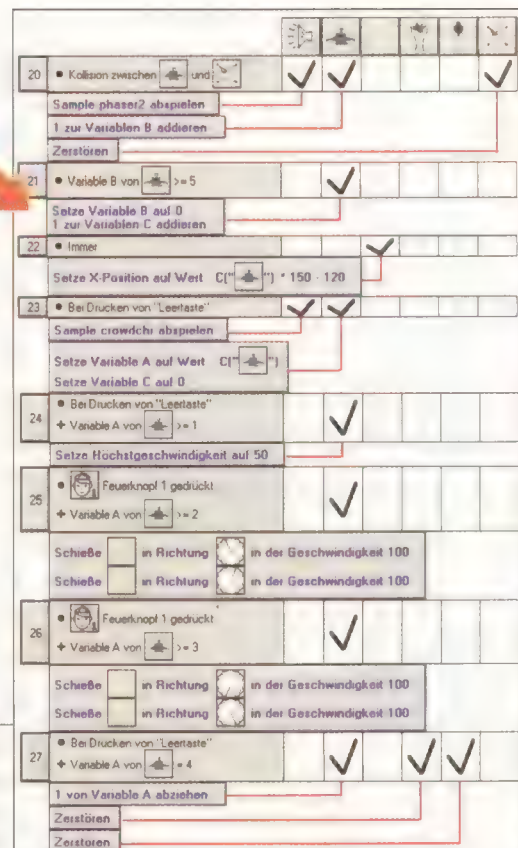
bereits mit vorgegebenen Bewegungsmustern versehen sind, sollte man dabei äußerst genau vorgehen. Keine schlechte Idee ist es, auch die "Projektile" außerhalb der eigentlichen Spielfläche zu platzieren. Wenn sie später im Ereignis-Editor gebraucht werden, sind sie auf diese Weise leichter zu erreichen.



Das erste Ereignis dieser Gruppe startet das Spiel: Die Musik setzt ein, die erste Gruppe von Feindraumschiffen wird ins Spiel geschickt (indem Variable A entsprechend eingestellt wird). Vorher werden Aliens sowie Boni zerstört, die vielleicht im Level-Editor versehentlich auf der Spielfläche platziert worden sind.

Eine Gruppe von Aliens ist nicht genug! Mit Hilfe der Zeituhr sorgt man für etwas mehr

Herausforderung. Das Spiel wird in drei Phasen unterteilt: In den ersten 30 Sekunden werden alle sieben Sekunden Fünfergruppen mit Angreifern der Sorte "Alien 1" erzeugt, danach Siebenerpuls "Alien 2" und schließlich Zehnergruppen. (Achtung! Hier empfehle ich Eingriffe, um mit anderen Bedingungen oder Angreifermengen zusätzliches Leben ins Spiel zu bringen.)



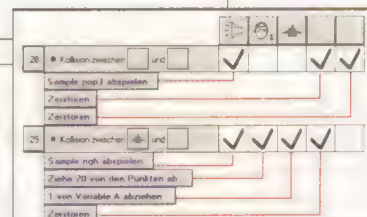
Nun geht's darum, mit Hilfe der Boni das Spielerraumschiff aufzuwerten. Dafür müssen wir uns erst einmal um den Fortschritt der "Anzeige" auf dem Bildschirm kümmern. Für jeden eingesammelten Bonusstern wird 1 zur "Variablen B" des Spielerschiffs ("Der Gute") addiert. Wenn dieser Wert größer als 5 ist (also fünf Boni eingesammelt wurden), wird der Wert der Variablen C um 1 erhöht. (Die Position der "Anzeige" steht übrigens in direktem Zusammenhang mit dem Wert der Variablen C; deshalb ist es sehr wichtig, die zugehörigen Texte exakt zu platzieren.) Um schließlich im Spiel einen Bonusvorteil "einzukaufen", wird die Leertaste gedrückt. Wenn das passiert, erhält die Variable A des Spielerschiffs den aktuellen Wert der "Anzeige" (der Wert in Variable C), und alle anderen Zähler werden auf 0 zurückgesetzt.

Bereits jetzt funktioniert die Bonusausgabe im Prinzip, aber noch hat man im Spiel wenig davon. Das wird in den nächsten Anweisungen anders:

- Bonus 1: Die Geschwindigkeit des Spielerschiffs nimmt zu.
- Bonus 2: Die Feuerkraft des Spielerschiffs nimmt zu.
- Bonus 3: Das Feuerkraft des Spielerschiffs wird weiter gesteigert.
- Bonus 4: Alle augenblicklich angreifenden Aliens werden auf einmal zerstört.



Noch müssen einige Kollisionen geregelt werden. Die erste Anweisung in diesem Block sorgt dafür, daß Alien-Projektile zerstört werden können. Die zweite macht alles ein ganz klein wenig schwieriger für den Spieler: wird sein Schiff getroffen, gibt's Punkterluste...



Jetzt kann eigentlich gespielt werden, doch Spiele dieser Art sollten im Grunde noch ein bißchen weiter ausgebaut werden. Dafür habt Ihr aber bestimmt selbst genug Ideen. Ich zum Beispiel würde an folgendes denken:

- zusätzliche Angriffswellen weiterer Aliens;
- weitere Extras (Leben, Punkte, Spezialfeuer usw.);
- ein Schlußlevel mit Endgegner (ein richtig dicker, der nicht so leicht zu kriegen ist);
- jede Menge weiterer Levels aus den Bausteinen, die Klick&Play sonst noch bietet.

Champion

Mit Pool Champion hat sich Mindscape ein gut zu spielendes Billard-Game geleistet, das auch nach Monaten noch Spaß machen wird. Der Adventure-Modus ist eine gelungene Mischung aus Rollenspiel und Karriere-Training. Das Spiel bietet sich für ein schnelles Match in der Mittagspause genauso an, wie für eine lange Billard-Nacht. Zwar ist es immer noch nicht das A und O dessen, was möglich ist, aber immerhin zur Zeit das Beste auf dem Markt.

Marcus

In der Draufsicht werden Kugeln und Stoßrichtung bestimmt



Gerenderte Hintergründe schaffen Atmosphäre



In der 3D-Ansicht kann man Stoßkraft, Effet und Spin angeben

POOL CHAMPION

Winkelzüge

Fast jeder namhafte Hersteller hat sich bereits an einer Billard-Simulation versucht. Den Großteil davon konnte man getrost in die Tonne treten, und nur der kleinere Teil war brauchbar. Jetzt steht eine neue Sim in den Läden. PC Spiel hat sie unter die Lupe genommen.

Pool Champion heißt das Konkurrenzprodukt von Mindscape für den Billard-Bereich, das von der Installation her einen guten Eindruck macht. Unter Win 95 läuft die Installation fast von selbst.

Herausragendes Merkmal im Spiel ist die eingebaute Adventure-Funktion, die neben den üblichen Spielfunktionen für Dauermotivation sorgt. Dort kann sich der Spieler nämlich vom Frischling zum Cham-

pion in Las Vegas hochspielen. Mit Wetteinnahmen kann er sich Trainingsstunden und einen eigenen Queue leisten. Beides steigert seine Werte im Spiel. Die sind, wie auch die Spielstatistik, ständig abrufbar. Die Gegner, mit denen es der Spieler zu tun bekommt, sind unterschiedlich stark und haben alle ihre ganz persönlichen Stärken und Schwächen. Grafisch hat man sich bei den Zwischensequenzen keine große Mühe gegeben, aber das ist verzeihlich, zumal die Zwischensequenzen nicht spielentscheidend sind.

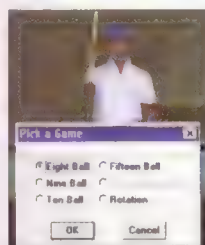
Viel wichtiger ist da das Geschehen am Tisch. Sechs Pool-Varianten stehen zur Auswahl: 8-Ball, 9-Ball, 10-Ball, 15-Ball, 14.1 Continuous und Rotation.

Jeder Stoß läuft in zwei Teilen ab. Im ersten Teil sieht der Spieler den Tisch aus der Vogelperspektive. Dort wählt er aus, welchen Ball er in welche Tasche versenken will, und legt die Stoßrichtung fest. Nützliches Tool dabei ist die Vektorlinie, die bis zu einem bestimmten Punkt die Laufrichtung der Bälle anzeigt. Ist das geklärt, wechselt die Ansicht in die dreidimensionale Einstellung. Jetzt werden Schlagstärke, Effet und Spin festgelegt. Ähnlich wie bei diversen Golfgames werden nun

per Mausklicks die Schlagstärke und die Genauigkeit des Stoßes festgelegt.

Optisch ist das Game zwar eher Hausmannskost, aber technisch ist es einwandfrei. Zahlreiche Optionen können ausgewählt werden. Wer sich im Adventure-Modus nicht besonders wohl fühlt, kann auch ein schnelles Tournament oder einfach ein paar freie Spiele starten. Der Lerneffekt für die richtige Show am echten Tisch ist ausgesprochen hoch. Das einzige, was fehlt, ist die Möglichkeit, Jump-Shots zu realisieren. Ansonsten ist alles da, was zu einer lockeren Pool-Runde am Computer gehört.

cus



Der Gegner wartet auf Vorschläge

Pool Champion

Systemvoraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik

Sound

Komfort

Was uns auffiel:

- + netter Adventure-Feature
- + realistisches Ballverhalten
- + gute künstliche Intelligenz der Gegner
- + realistische Erlebnisse

Hersteller: Mindscape Preis: 100 DM

Geheimnisvolle Unterw



Zeichentrick in Reinkultur – das ist der erste Eindruck, den Sierras neuestes Adventure hinterläßt. Und so dramatisch die Geschichte beginnt, so witzig und spannend geht sie dann auch weiter.



Chaos im Harem, schickt nur mal Bo

mit übelgelaunten zweiköpfigen Geiern, rosa Wilhelm-Tell-Kaninchen, Chamäleonseidenraupen, sangesfreudigen sächselnden Pygmäen und kompliziertesten Steinkanonenkugelproduktionsmaschinen konfrontiert.

Das ganze findet auf den fünf ineinander verschachtelten Welten von Strata statt, wobei sich jede Schale in puncto Einwohner und Landschaft total von allen anderen unterscheidet. Gemeinsam ist ihnen nur eines: Sie alle sind durch (nicht immer ganz leicht zu erreichende) Phänokristalle miteinander verbunden, durch die mutige Weltreisende mal mehr, mal weniger unsanft um jeweils eine Schale weitertransportiert werden.

Die Rätselkost ist von sehr unterschiedlicher Natur. Zum einen wollen natürlich alle Leute, die Torin helfen sollen, erst einmal selbst einen Wunsch erfüllt haben. Der blinde Zauberer braucht beispielsweise einen neuen Trick, bevor er sein Zauberbuch mit der Bemerkung

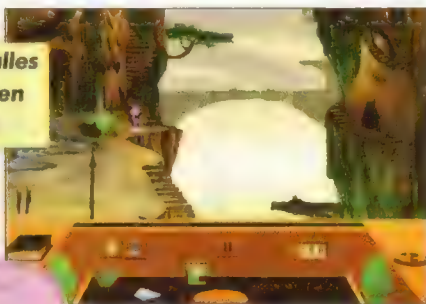


Kein Königreich, aber eine Kachel für ein weiches Sitzkissen

unten freigelegt werden, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Denn bevor der Wächter zur Unterwelt seinen Posten räumt, will er von Torin leckere Schneghetti Moosonara serviert bekommen. Was das ist? Na, Spezialschnecken mit Moos natürlich. Auf geht's daher zur fröhlichen Koffeinschneckenjagd. Ohne Hilfe von zwei Kunstschleimolympioniken und Torins Freund, dem Gestaltwandlerhund (?) Boogle wäre da allerdings nicht viel auszurichten.

Ihr merkt schon, so ganz bieremst geht es bei diesem für die ganze Familie konzipierten Abenteuer nicht zu. Kein Wunder, schließlich durfte hier Leisure Suit Larrys Vater Al Lowe seinem abgedrehten Humor mal in einer ganz anderen Richtung freien Lauf lassen. Und so wird man bei Torin's Passage unter anderem

Wir waschen alles – von Klamotten bis zu Kacheln



Begeisterung (I)

Soviel Spaß hab ich schon seit ewigen Zeiten nicht mehr bei einem Adventure gehabt. Der irre Zeichentrick und die originellen Charaktere suchen wirklich ihresgleichen in der Computerspielszene, und die Puzzles sind so abwechslungsreich, daß es schwerfällt, eine Pause einzulegen. Gäbe es doch bloß mehr solcher Spiele (oder vielleicht lieber doch nicht, sonst käme man zu nix anderem mehr)!

Antje

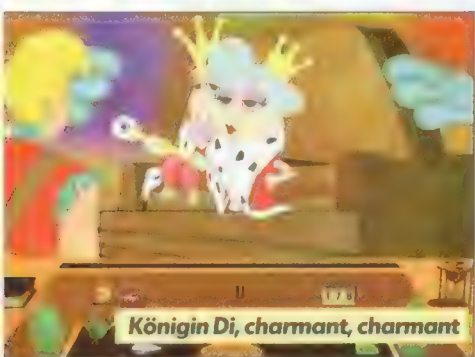
W

as macht man als netter Durchschnittsmensch, wenn Mama und

Papa vor den eigenen Augen von einer bösen Hexe entführt werden? Klar, man macht sich auf die Socken, um sie zu befreien, selbst wenn das Unternehmen in die Unterwelt führen sollte. Wenn man allerdings



Zwei Olympia-Meister im Kunstschleimen für Paare



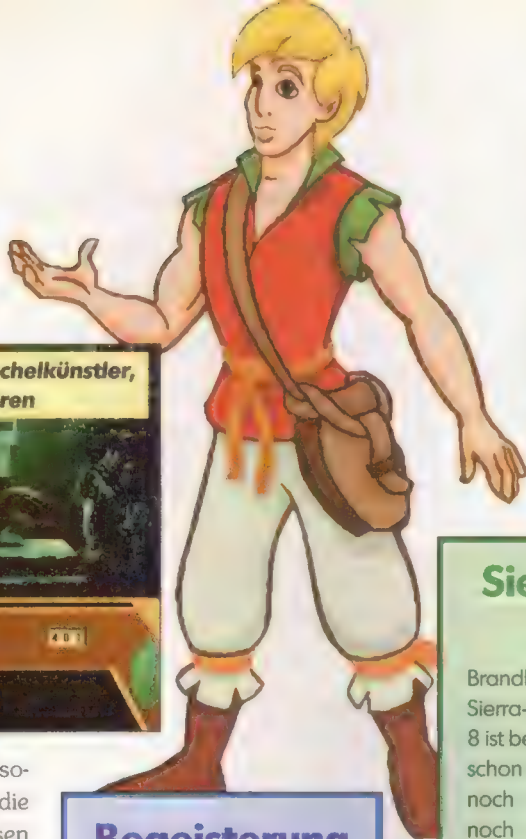
Königin Di, charmant, charmant

wie der Bauernbursche Torin auf dem Planeten Strata wohnt, ist diese Unterwelt doch etwas anders, als man sich das hier so gemeinhin vorstellt. Es gibt nämlich keine Unterwelt, sondern gleich mehrere Unterwelten! Und ab die Post!

Von wegen, ab die Post – so schnell geht das auch auf Strata nicht. Erst einmal muß der Zugang nach



Ein Fest für abstrakte Kachelkünstler, die gern Gesichter kreieren



Frau Pflanze geigt uns die Meinung

rausrückt, er würde heutzutage sowieso nicht mehr soviel lesen; die Pygmäen wollen von einem Riesen befreit werden, der sich als Torins große Liebe entpuppt; ein gequälter Philosoph braucht ein weiches Sitzkissen statt seiner harten Sitzkachel. Andererseits kommt aber auch die Kombinationsfähigkeit nicht zu kurz, denn es müssen Kristalle so platziert werden, daß ein Lichtstrahl in die richtige Richtung geleitet wird, aus neun Kacheln muß ein Gesicht geformt, Sänger so ausgerichtet werden, daß sie auf- und absteigende Akkorde singen, und was dergleichen Knocheien mehr sind.

Langweilig wird das wunderschön animierte, mit edlem Parallax-Scrolling verschönte und von Abwechslung nur so strotzende Adventure außerdem schon deshalb nicht, weil die Charaktere mit einfach genialen Sprechern ausgestattet wurden (Untertitel können zugeschaltet werden): Die beiden für das Kunstschleimen der Paare bei der

Begeisterung (II)

Hollywoods Branchenblätter wissen zu berichten, daß immer wieder Trickfilmzeichner abgeworben werden. Jetzt wissen wir auch warum: Sierra heuert die Jungs an, um seine neuen Software-Projekte zu realisieren. Schon mit dem letzten Teil der King's-Quest-Saga wurden so grafisch neue Maßstäbe gesetzt. Daß dies kein Zufallstreffer war, zeigen jetzt die monstermäßig guten Animationen von *Torin's Passage*. Dazu kommt eine Synchronisation, die jedem Kinofilm zur Ehre gereichen würde, sowie Musik und Sound-FX, die daraus ein echtes Multimedia-Ereignis für die ganze Familie machen.

Heiner

Sierra klotzt ran

Brandheiß aus berufenem Sierra-Munde: *King's Quest 8* ist bereits in Arbeit und soll schon in diesem Sommer mit noch besserer Grafik und noch aufwendigerer Story die Computer stürmen.

Grabenolympiade trainierenden Weinberg-schnecken etwa sprechen Ruhrpottplatt und Wienerisch, Rudi-Carrell-Holländisch umrahmt die Soap-Opera, in die Torin reinplatzt ("Eine schrecklich nette Familie" läßt schön grüßen), und die Hausfrau dort spricht trotz Kippe im Mundwinkel astreinen Hamburger Dialekt. Ein dickes Lob deshalb an dieser Stelle: Was die Sprachausgabe angeht, hat sich *Torin's Passage* absolut mühelos den ersten Platz unter allen bisher übersetzten Computergames erobert!

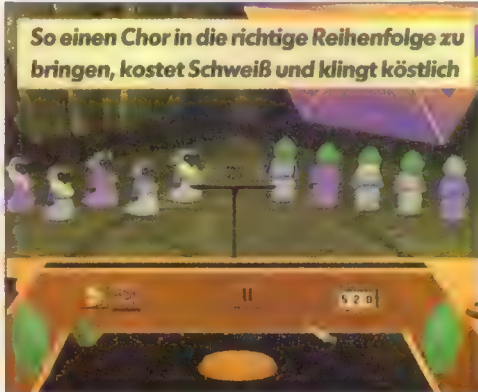
hin zum recht überraschenden Schluß. Mit *Torin's Passage* hat Sierra einmal mehr ein Programm mit Schmackes unter die besten fünf Games der Welt katapultiert.

ah

Lycentia in ihrer Hexenküche - jetzt wird gezaubert, daß die Schwarte kracht!



Wir warten auf die Kanonenkugel



So einen Chor in die richtige Reihenfolge zu bringen, kostet Schweiß und klingt köstlich

Torin's Passage

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
		

Was uns auffiel:

- + originelles Szenario
- + phantastische Animation
- + hervorragende Sprachausgabe
- ... (nicht spielend) ...

Hersteller: Sierra On-Line Preis: ca. 120 DM

Die eigene Infra-
struktur
steht

This Means War

Microprose war in vergangener Zeit immer der große Vorleger in Sachen Strategie. Mit THIS MEANS WAR will man verlorenen Boden gutmachen, denn Erfolgstitel wie Warcraft und Command&Conquer zeigen, daß auch andere Companys was auf der Pfanne haben.

Kriegserklärung

SPIELFELD

Die Vorgeschichte von **This Means War** beginnt in unseren Tagen. Durch einen geschickten finanziellen Schachzug gelingt es der Konkurrenz, die gewaltige Software-Company Microfirm in den Ruin und ihren megalomani-schen Boß in den Wahnsinn zu treiben. Der gefeuerte Firmenchef rächt sich, indem er das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten schreibt.

"Snark Hunter", so heißt das Mega-game, ist dermaßen fesselnd, daß es innerhalb kürzester Zeit in jedem Netz der Erde gespielt wird. Nach wenigen Monaten zeigt das Programm jedoch sein wahres Gesicht: Es war ein Virus eingebaut,



Lob und Tadel

Die Kartenansicht macht einen sehr guten Eindruck und berücksichtigt auch Höhenstufen. Ebenfalls gelungen sind die Animationen von Truppe und Gebäuden. So richtig daneben ist dagegen das Frontend, das die Vorgeschichte erzählt und in die einzelnen Missionen überleitet. Dermaßen unglaubliche Militärführer hat man noch nie in einer Video-sequenz gesehen! Also ehrlich, Microprose, die Typen aus der Mentoswerbung hätten eine bessere Figur gemacht. Ausschlaggebend ist jedoch das Gameplay, und das ist durchaus akzeptabel, zumal das Game unter Windows bzw. Win '95 läuft.

Tom



**Crocodile Ghandi
am Boden zerstört**

der mit einem Schlag alle Computer der Erde zerstört. Durch diesen globalen Absturz bricht die komplette Wirtschaft der Welt zusammen, und das Chaos regiert. Der Spieler setzt in diesem Szenario ein paar Jahre nach dem heimtückischen Attentat ein. Die großen Zentren der Zivilisation sind nur noch rauchende Trümmerhaufen, und einige wenige radikale politische Führer ringen um die Weltherrschaft. Der Spieler wird von den Resten der Erdregierung einer Eingreiftruppe zugeteilt und soll die Diktatoren bekämpfen.

Make Sim, not War

Nun gilt es, selbst eine Infrastruktur aufzubauen. Dies geschieht bei TMW in Echtzeit, wie man es von modernen Strategie-Sims erwartet. Das Schlachtfeld wird in einer Top-Down-Perspektive gezeigt. Man kann nur diejenigen Kartenausschnitte einsehen, die unter eigener Kontrolle stehen. Mit Aufziehrahmen und wenigen Menüs läßt sich die komplette Steuerung der Truppe erledigen. Neben Kampf- und Aufklärungseinsätzen ist der Lagerbau ein Schwerpunkt des Spiels. Zunächst müssen Zeltdörfer eingerichtet werden, die die Bevölkerung aufnehmen können. Ist dann auch die Nahrungsversorgung durch Farmen abgedeckt, kommen bald die ersten Siedler und fangen an, die Zeltstadt zu beleben.

Hat man eine ausreichend große Bevölkerungsanzahl beisammen, geht es an das Errichten von Fabriken

und Energieversorgungsanlagen sowie das Rekrutieren von Soldaten und Ingenieuren. Mit ihrer Hilfe kann man die Stadt weiter ausbauen, neue Waffen entwickeln und so weiter.

TMW lebt von der Vielzahl der Gebäude, die man errichten kann. Während die reine Schlacht-Action im Gegensatz zu der Konkurrenz eher schlecht wegkommt, ist der Simulationsteil um so ausgefeilter. Ein gelungener Gag sind zum Beispiel die Spione, die das Lager der Gegenseite ausspähen oder sich in den Rücken der Feinde schleichen können und Positionen der gegnerischen Anlagen an die Luftstreitkräfte übermitteln.

This Means War hebt sich von den eingangs erwähnten Konkurrenzprodukten durch mehr strategische Spiel-tiefe ab. Hier geht es nicht so sehr darum, die eigenen Truppen möglichst schnell umzuorganisieren und dem Gegner durch Online-Taktik in die Suppe zu spucken, sondern es ist eher die langfristige Planung gefragt.

tom



DER SEELENTURM

Seelen für Chaybore

Was macht ein Oberdämon im Mittelalter, wenn er ein Energieversorgungsproblem hat? Da Kraftwerke und Batterien noch nicht erfunden sind, zapft er einfach die Seelen unschuldiger Opfer an.

Die Maschinen des Dämons Baalhatrock laufen nicht mit Luft. In einer Zeit, in der der Strom nicht einfach aus der Steckdose kommt, suchen auch die dunklen Mächte verzweifelt nach alternativen Energiequellen. Fündig wurde der ökonomisch denkende Dämon in den Seelen der Bevölkerung des Landes Chaybore. Mit einer Festung voller Maschinen werden die Seelen entzogen und in Nydus-Kristallen zwischengespeichert.

Die Feste Izlar wird daher von der Landbevölkerung nur **Der Seelenturm** genannt, jener Turm, der gleichzeitig das Portal in die Dämonendimension darstellt. Den Menschen ist er natürlich ein Dorn im Auge, nur findet sich niemand, der bereit wäre, Baalhatrock das Handwerk zu legen. Wirklich niemand?

Immerhin gibt es eine alte Prophezeiung, derzufolge ein wagemutiger Held im Alleingang den kompletten Seelenturm aufräumt, die Maschinen zerstört, die Seelen befreit und das Portal wieder verschließt, nachdem er Baalhatrock

Eine Seele von Turm

Natürlich sind auch die üblichen RPG-Features wie automatischer Kartenzeichner, Heldenanziehpuppe und verschiedene Waffensysteme vorhanden. Der Seelenturm lebt jedoch von den vielen kleinen Details, die schon fast als Minispiele im Spiel bezeichnet werden können. Mir hat's prima gefallen.

Tom

die Hörner gerichtet hat. Die Beschreibung des mysteriösen Retters stimmt ziemlich exakt mit dem jungen Treeac überein, und wie es der Zufall so will, übernimmt der Spieler die Steuerung des ambitionierten Helden.

Tower-Power

Das Spielgeschehen beim Seelenturm findet in einer isometrischen Umgebung statt. Held Treeac findet sich im Erdgeschoß des Seelenturms wieder und muß sich seinen Weg durch insgesamt sieben Stockwerke bahnen, bevor er endlich dem Oberwatz in die Suppe spucken kann. Samt festem Siegeswillen bringt der Held einen gut gepackten Rucksack mit, der allerlei Utensilien birgt. Wie er in den Besitz des Rucksacks gekommen ist und wie es ihn in den Seelenturm verschlagen hat, erfährt man übrigens aus einem mitgelieferten 100seitigen Roman.

Neben bekannten Rollenspielelementen im Spiel ("Erforsche die Burg!", "Löse ein paar Rätsel!", "Töte die Monster!") sind es vor allem die



Es grünt so grün, wenn Drachen blüh'n

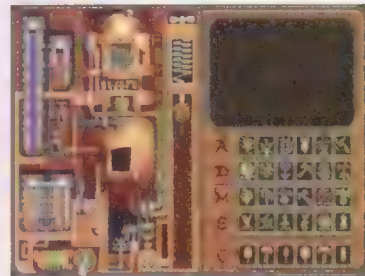
"selbstverständlichen" Kleinigkeiten, die dem Game seinen Reiz geben. Zum Beispiel ist das Knacken alter Schlösser nicht so einfach, wie es uns die bisherigen Rollenspiele weismachen wollen. Mit einem Die-

trichsortiment, Fingerspitzengefühl und einem Ohr am Schließmechanismus muß jedes einzelne Schloß, für das kein Schlüssel zu finden ist, in Handarbeit aufgefriemelt werden.

Statt der üblichen Zaubertränke führt der Held ein Kräuterbuch und einen kleinen, voll animierten Chemiekasten mit sich herum, in dem Zaubermittel und Heiltränke synthetisiert werden können. Ist der Held arg verletzt, werden die Wunden in Rambo-Mannier mit Zwirn und Nadel geflickt.

Besonders gagig ist der Savegame-Wächter, der die Zwischenspeicher-Option nur dann freigibt, wenn man ihn laufend mit irgendwelchen Fundgegenständen füttert.

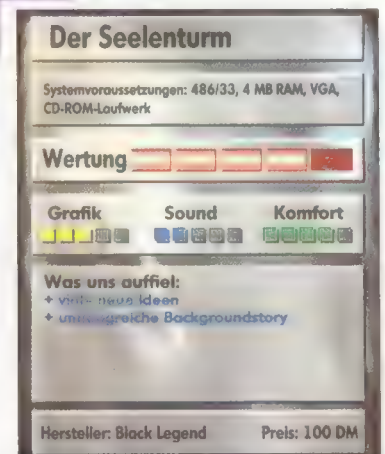
tom



Das tragbare Heldenlabor sollte jeder ordentliche Spieler in der Tasche haben



Kein Grund, in der Schmollecke zu stehen



INDYCAR RACING II

1. Wer gewann 1995 die Indy-car-Rennserie?

2. Welches ist das prestigeträchtigste Rennen der Serie?

3. In welchem amerikanischen Bundesstaat befindet sich der Renntrack Laguna Seca?

Einsendeschluß ist der 16. 02. '96, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Virgin sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Allen anderen wünschen wir viel Glück beim Knobeln und Gewinnen.

Mit der Fortsetzung zum Autorenn-Knüller Indycar Racing haben die Entwickler bei Papyrus noch einmal kräftig zugelegt und wieder eine erstklassige Simulation geschaffen. Erstklassig sind aber auch die Preise, die Distributor Virgin und die PC Spiel anlässlich der Neuvorstellung des Programms verlosen:

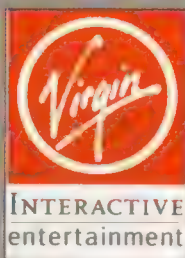
1. Preis: ein Multimedia-PC

2.-7. Preis: je eine Version Indycar Racing 2

Einfach so gibt's diese tollen Preise natürlich nicht. Ihr sollt die nebenstehenden drei Fragen richtig beantworten.

Falls Ihr nicht alle Fragen aus dem Stegreif beantworten könnt, hier ein kleiner Tip: Die eine oder andere Information läßt sich in diesem Heft finden ...

So, jetzt nur noch die Antworten auf eine Postkarte schreiben und ab die Post an:



**PC Spiel
"Indycar Racing"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege**



Hallo Leute!

Zuerst ein Kompliment an Euch: Ihr seid toll! Weil Ihr uns Monat für Monat fleißig Briefe schreibt. So wollen wir das sehen! Und damit wir im nächsten Monat an dieser Stelle wieder ein Extralob verteilen dürfen, setzt Euch am besten sofort hin und schreibt an folgende Adresse:

PC Spiel
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

Eure PC-Spiel-Redaktion

Tüpfelchen auf dem i

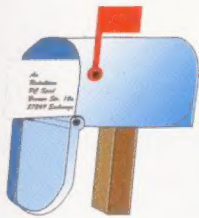
Ich freute mich insgesamt immer wieder drei Monate neu auf den neuen Wertungskasten, denn dieser wäre das Tüpfelchen auf dem i Eurer Zeitschrift gewesen! Ich hatte die Hoffnung inzwischen schon aufgegeben, daß ein neuer Wertungskasten erscheint, aber dennoch entschloß ich mich, mich noch einmal einer Schreiorgie zu unterziehen und kaufte die PC Spiel 12/95. Doch was ich da sah, war genau das Gegenteil der obengenannten Orgie, sondern diesmal ein Freu-Heul-Akkord. Der Wertungskasten ist einfach toll.

Ha, ha, aber ich habe natürlich wieder mal was zu meckern: Ist es eigentlich so schwer, fünf Punkte auseinanderzuhalten? Denn *Crusader - No Remorse* und *Albion* haben von Euch im Spielfeld drei Punkte Wertung bekommen, aber im "Auf einen Blick" sind es plötzlich vier! Habt Ihr Euch etwa so strikt geweigert, den Wertungskasten zu ändern, weil Ihr eine Drei nicht von einer Vier unterscheiden könnt?

Jay Jethwa, Göttingen

Was lange währt, wird endlich gut - oder fast: Beim Zusammenstellen des Wertungskastens mit einer neuen Heimwerkerausrüstung aus dem Baumarkt um die Ecke ist uns leider nicht aufgefallen, daß ein paar der nagelneuen LEDs für die Punkteleuchten defekt waren, so

daß bei *Albion* und *Crusader* an wichtiger Stelle tatsächlich jeweils ein Punkt zu fehlen scheint. Schon in der Ausgabe 1/96 haben wir auf diesen Fehler hingewiesen, und mittlerweile werden die Dioden gründlich gecheckt, bevor wir sie in die Wertungskästen einbauen.



Schutzverletzung

Ich habe Probleme mit dem neuen Windows-Menü. Ich habe das Menü von der PC-Spiel-CD 9/95 mit der SETUPEXE (maximal) installiert. Ich habe danach das Menü mit der PC-Spiel-CD 9/95 geöffnet. Alles ging glatt. Doch wenn ich zum Beispiel die PC-Spiel-CD 10/95 einlege und dann das Menü starte, gibt es eine allgemeine Schutzverletzung von MVIEWER2.exe im Modul VGADRV an Adresse 0009:1470.

Jörg Thurnbacher,
Nienburg

Das Problem sollte sich ganz einfach lösen lassen: Durch technische Änderungen verändern sich die Dateien, die für das Ausführen des Windows-Menüs benötigt werden, zum Teil von Ausgabe zu Ausgabe. Es empfiehlt sich, die Datei SETUPEXE jedesmal zu starten;

wenn bereits vorher eine Installation einer PC-Spiel-CD vorgenommen wurde, reicht hier die Option "Minimal" aus. Danach sollte sich das Windows-Menü problemlos starten lassen.



Shareware-Programmierer

Ihrem Bericht über das begabte Programmiererteam Virtual Technologies kann ich nur begrenzt zustimmen. Sie schreiben: "... Einen Schwerpunkt legt man bei Virtual Technologies auf die Wiederauflage klassischer Spielehits, die es bisher noch nicht auf dem PC gibt ..." Sie führen als Beispiele die beiden Games *Bomber Boy* und *Pang!* an. Nun ist es aber so, daß ich beide Spiele schon seit ca. zwei Jahren in meiner Diskettenbox liegen habe. *Pang!* heißt auch auf dem PC so, und es wurde von irgendeiner japanischen Firma und der Firma Amwa Computer konvertiert. Und was *Bomber Boy* angeht: Wer bitte kennt denn *Dynablast* (Hudson Soft) nicht?!? Es ist nahezu eine 1:1-Konvertierung und wurde zu den besten 100 Spielen 1993 gezählt (von der Zeitschrift XXX, die sich nicht gerade geringer Beliebtheit erfreut).

So, das mußte raus! Abschließend noch ein Kompliment für Ihre Zeitschrift, ich bin begeistert. Vor allem der Beitrag über das NASCAR Racing Track Pack (9/95) hat mir gefallen, da jede Strecke vorgestellt und nicht wie in anderen Magazinen darüber geätzt wurde: "... schon fast nur wieder Ovale, keine Neuerungen, bla, bla". Ich zähle mich nämlich zu den Menschen, die im NASCAR- (oder Stockcar-) Sport kein ödes Im-

Kreis-Fahren sehen. Ich hoffe, weiterhin so viele Demos auf der CD zu finden, denn ich bin ein passionierter Demo-Sammler (derzeit 265 Stück).

David Mariacher,
Österreich

Stimmt, es hat diese Spiele tatsächlich schon mal in einer PC-Variante gegeben, damals, als eine CGA-Karte noch State of the Art war. Dummerweise waren Hobby-PC-Besitzer zu dieser Zeit noch sehr selten, und Spielesoftware hat sich nur in minimalen Stückzahlen verkauft. Heutzutage hat z. B. ein Original-Dynablaster echten Sammlerwert. Da der Kultfaktor dieses Spiels in der Nähe von Tetris oder Shanghai einzuordnen ist, von denen zig Sharewareklone existieren, wurde es doch mal Zeit für eine neue Umsetzung, oder nicht?

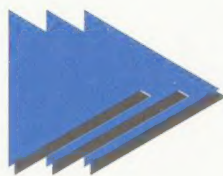
Wer schützt wen?

Stefan, ich lese Deinen Artikel (PC Spiel 1/96, S. 7) und beginne zu denken. Wer maßt sich eigentlich an, uns zu sagen, was wir spielen dürfen und was nicht? "Indizierung" heißt das Schlagwort. Die BPjS wäre eine interessante Organisation, wenn sie sich auf das konzentrieren würde, was wichtig ist. Altersbeschränkungen sind in Ordnung, da Kinder mit manchen Spielen wirklich nicht konfrontiert werden sollten. Aber die BPjS sollte sich mal vor Augen führen, daß ein Computerspiel eine fiktive Angelegenheit ist und mit der Realität überhaupt nichts zu tun hat. Darum ja auch Computer-SPIEL. Wer das anders sieht, sollte vielleicht mal zum Psychater gehen.

Paul Schmidt peter,
Küppenheim

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden. Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

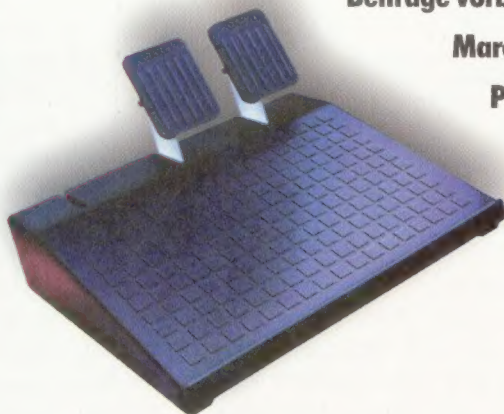
VOR SCHAU



Herzlich willkommen

auf der Seite der Vorfreude!
Vorfreude auf die nächste
Ausgabe, für die wir wieder
eine ganze Reihe toller
Beiträge vorbereiten. So sitzt

Marcus gerade "am Steuer" seines
PC, um die Vor- und Nachteile des
Formula T2 für Euch herauszufinden.



Arndt ist nur noch als kleiner schwarzer Fleck am
Pixelhimmel auszumachen, denn er ist mit dem
**Thunder-
hawk**-Hub-
schrauber abge-
hoben. Nach der
hoffentlich glück-
lichen Landung wird er Euch mit einem ultimati-
ven Test zur Centregold-Simulation erfreuen.



Tom war ein Flug über Mutter Erde
nicht genug. Er hat sich mit **Wing
Commander 4** in ferne
Galaxien aufgemacht. Wenn er
nicht versehentlich den Kilrathis
zum Opfer
fällt, wird
er Euch be-
richten, ob
das Game
eine An-
schaffung
wert ist.



Mit leuchtenden Augen sieht man in diesen Tagen
unseren Boß in der Redaktion sitzen. Stefan testet
nämlich **Police Quest SWAT** und
erfreut sich an den zahlreichen Video-
sequenzen. Effektives über den vierten
Teil der Serie erfahrt Ihr ebenfalls in
unserer März-Ausgabe.



Sandra hat sich in den Berg Eurer Postkarten
zum **"Großen PC Spiel Award"**
eingegraben und versprochen, erst wieder
aufzutauchen, wenn sie den Sieger ermittelt
hat. Wir sind genauso gespannt wie Ihr, wer
wohl die begehrte Trophäe erringen wird.



3'96

am Kiosk ab



WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der finstere Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabaaleph. Nur ein machtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllentpforte wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden



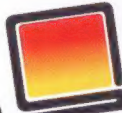
Alexander und machen sich auf die spannende und gefährvolle Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!

FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem



MS-DOS
CD-ROM



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Calisman

SOFTWARE 2000

Adventure



Kompatibel
mit
Windows '95

Abgebrannt ?!



ICH WILL
**MEHR
KOHLE**

Wie wär's, statt stundenlang Bierdeckel zerreißen mal 'ne Lokalrunde schmeißen.

Oder vielleicht nur noch jeden zweiten Tag andere um ihr Ersparnis anhaun. Kann echt entspannend sein.

SAMSON meint: Entspann Dich. Denn **SAMSON** rückt jetzt was raus:

500,- DM pro Monat bar auf die Hand.

Und das **regelmäßig bis Dezember 1996.**

Also, bist Du 18 Jahre oder mehr, ruf die

SAMSON Cash-Hotline unter **01 90 / 21 21 61**

an und gewinn. Einfach mehr nicht.



Mitmachen kann jeder über 18 Jahre. Teilnahme-schluß 15.03.1996. Ausgeschlossen sind Mitarbeiter und Angehörige der Firma Samson und der Rechtsweg. Hotline-Gebühr: 0,12 DM je 6 Sekunden, MPS